電腦 遊戲的超強資訊 COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

軟體世界

PC CHAMP

全球資訊網 http://www.swm.com.tw/

107

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

本期光碟提供
新・乞丐王子、旭日東昇、三國群英傳、LED商業戰爭、卒業2及新世紀福音戰士等勁爆試玩與精彩DEMO

封面大賞
魔法門VI

專題企劃
即時戰略遊戲DIY







Printed in Taiwan

紅樓夢

十二金釵

大家族中的不傳秘辛
小兒女們的情海浮沉
一男多女恣意追逐風月情愛的冒險養成遊戲



軟體世界
智冠科技股份有限公司

『想眼中能有多少淚珠兒，怎經得秋流到冬，春流到夏？』

若說沒奇緣，今生偏又遇著他；若說有奇緣，如何心事終虛話？難道這一腔柔情、兩廂情願，只是水中月、鏡中花？









- 由紅樓夢名著改編，遊戲中的角色個性豐富，對話自然，猶如發生在現實中。
- 遊戲路線自由，玩家可自行選擇發展路線。
- 全3D立體場景，並有極其奢華的建築及擺設。
- 考究細緻的人物五官及中國風味的衣飾裝束。
- 有早上、傍晚、晚上之變化，讓遊戲更真實。
- 每個女孩特殊事件皆由玩家控制觸發時間。
- 重於劇情式的AVG，再以養成為輔。
- 看中國古典美少女嬌媚大膽的事件演出。
- 人物眉眼帶俏，並有眨眼、動嘴之表情。



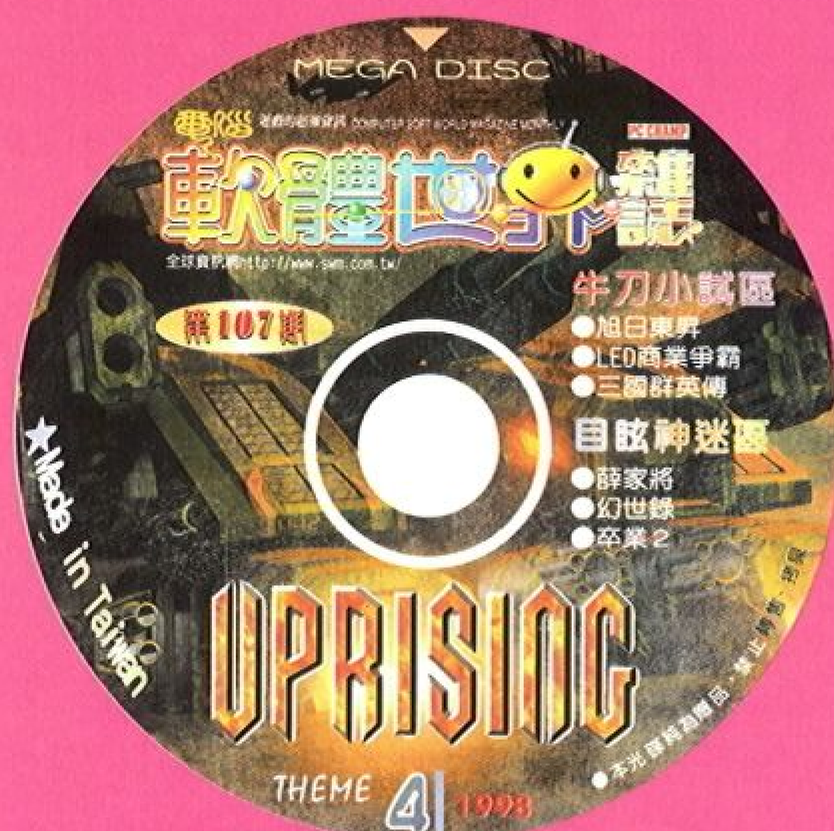








●1989年4月創刊
●每月20日發刊
●零買／劃撥／信用卡訂閱均可
●本期封面提供：宇峻科技



●1995年元月領先發行
●勁爆試玩．精彩DEMO……
●1995年7月起每期隨書附贈



●1995年10月正式上線
●每月20日資料更新
●全新功能加入中
●全球資訊站：http://www.swm.com.tw/



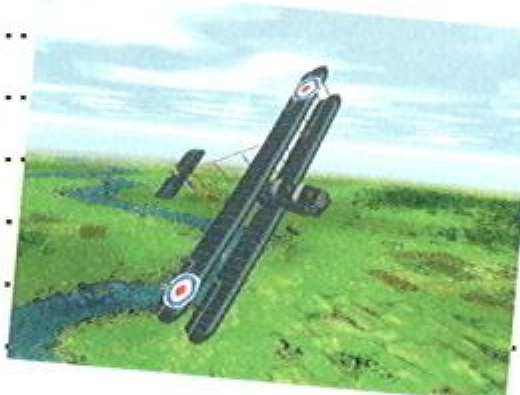
第107期

辣片追緝令





NEW GAMES STATION





攻城略地

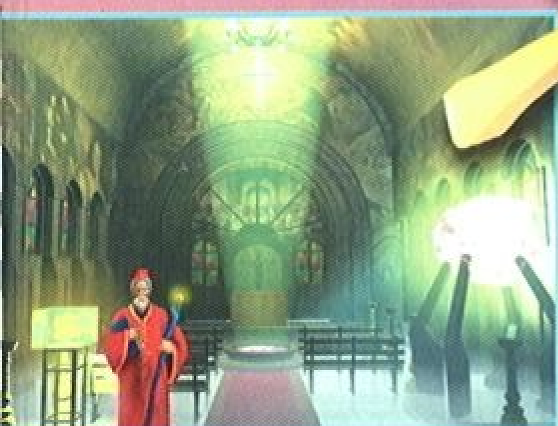




新型態戰略RPG

超時空英雄傳說系列

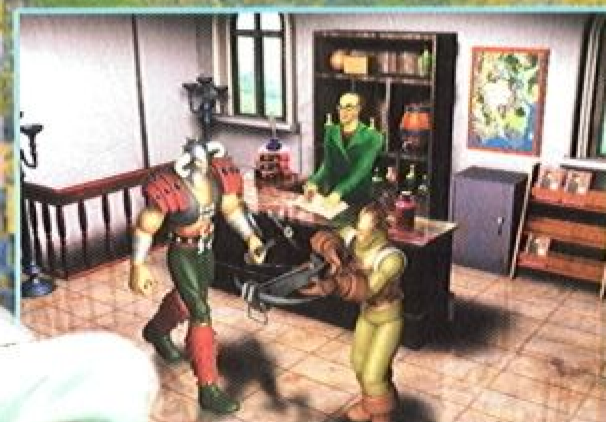
超時空英雄傳說 北方密使2




DOS/WIN95對應,滑鼠全程支援.
四個國度八十張地圖一百個章節,遊戲可以進行多次.
雙向式多線劇情,不但路線有多種可能, 主角也可以選擇.
高解析度柔和畫面,取悅您貪婪的眼睛,讓您舒適地進行遊戲.
新添遠山背景襯映前景,與戰場人物相呼應,更加真實感.
全新的轉職系統!全新的人物!讓您再度感受培育人物的樂趣.
配合男女主角採用雙CD兩種風格,CD音源長度超過一個小時.
情侶合技,個人絕技,職業必殺技推陳出新,魔法亦有合擊.
男女兩大職業系統各有所長,特殊能力技巧可以傳承轉移.







雙CD震撼上市

誠徵:1. 程式設計
2. 美工人員

百種以上法術、劍術、武術、隱技，劍氣衝霄收覽您的視線



宇峻科技股份有限公司
U&J TECHNOLOGY CO., LTD.
板橋市文化路一段127號2樓

服務電話:(02)2272-0089
我們的網址:www.uj.com.tw
email:uj@vip.fancy.com.tw



台灣總經銷:軟體世界
智冠科技股份有限公司
台北:(02)27889188
台中:(04)2020870
高雄:(07)8150988

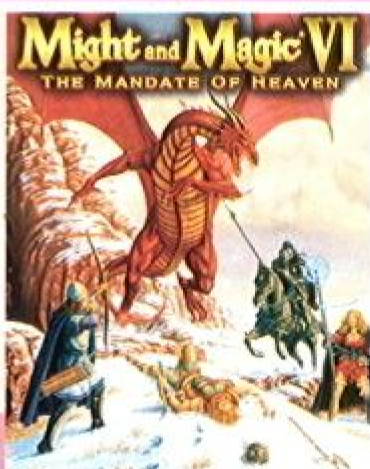
目錄

1998 ★2/20

軟體世界 PC CHAMP

130 封面大賞

魔法門VI
～奉天承運



137 專題企劃

●即時戰略遊戲DIY



唯GAME論







ゲームFOCUS





302 軟糖報報

●公司專訪
●八卦新聞
●業界動態





331 網路夜未眠

其他專欄

●中華郵政南字第525號執照登記為雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版高市誌字第177號。
●中華民國78年4月創刊，每月20日出刊。

廣告索引

廣告特區



發行人兼社長 王俊博 Chin-Po Wang, Publisher

編輯部 EDITORIAL

總編輯 李初陽 Marten A. Lee, Editor-in-Chief chief@swm.com.tw
總編助理 李麗月 Lyllian Lee,Secretary
主 編 鍾文慶 Jacky Chung, Managing Editor editor@swm.com.tw
企劃編輯 李永治 Dragon Lee, Project Editor dragon@swm.com.tw
採訪編輯 葛文怡 Sharon Ger, Reporting Editor sharon@swm.com.tw
文字編輯 范家珍 Serena Fan, Editor serena@swm.com.tw
文字編輯 李靜芳 Jessica Lee, Editor jessica@swm.com.tw
技術編輯 歐宗廷 Richard Oo, Technical Editor smwcd3@swm.com.tw
程式總監 石志清 Roger Shih, Programmer roger214@ms9.hinet.net
網頁編輯 王惠萍 Bella Wang,Web Editor webmaster@swm.com.tw
美術主編 郭美玲 May Ling Kuo, Art Director art@swm.com.tw
美術編輯 葉秀娟 Bany Yeh, Art Editor
美術編輯 呂淑瑛 Clare Lu, Art Editor
打字排版 伍美蓉 Irene Wu, Assistant Art Editor

廣告部 ADVERTISING

廣告主任 曾玉琴 Cathy Tseng, Advertising Supervisor advertise@swm.com.tw
廣告企劃 陳禮英 Peggy Chan, Advertising Specialist
廣告專線 886-7-8151063

特約編輯群 CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯 許德全、莊振宇、吳建煌
特約作家 葉明璋、何 布、劉昭毅、徐國振、俞伯翰、黃振倫、林家弘、張世松、王詠文、駱婷婷、黃啓禎、卜起經、林建中、葉文明、廖奇建、朱原弘、宋明義、徐維成、紀榮綱、陳俊弘、盧紀君、朱學恒、傅冠彰、彭日貴、賀鴻翹、劉稼禹、黃俊銘、林旭中、賴福鑫、余家愷、劉建台、陳志明、劉建良、朱紹祖

出 版 PUBLISHMENT

發行所 智冠科技股份有限公司
電 話 886-7-8150988轉223、224 傳 真 886-7-8151064
地 址 高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F
13F, No. 1-16, Kuo-Chien RD., Kaohsiung 806, TAIWAN.
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件信箱 editor@swm.com.tw 全球資訊網 http://www.swm.com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂戶服務 886-7-8150988轉263
劃撥帳戶 謝明奇 劃撥帳號 40423740
訂閱價目 (一年期新訂戶)請多加利用本刊所提供之劃撥單
國內NT$1980(掛號另加NT$200) (以下金額包含一年期雜誌費用及各地區航空郵寄費，請以匯票或信用卡付款)
亞洲NT$5100(含大陸、港、澳、大洋洲)
美洲NT$5400 歐洲NT$5700

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所 台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086 FAX：886-2-27085628
製版印刷 秋雨印刷股份有限公司 台南市中華西路一段77號
TEL：886-6-2613121 FAX：886-6-2638307

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

長欣文化事業有限公司 台北市建國北路二段151巷18號
TEL：886-2-25035334 FAX：886-2-25044222
台灣南區 Southern Taiwan 高雄市前鎮區擴建路1-16號13F
TEL：886-7-8150988轉250、251 FAX：886-7-8151015
台灣中區 Central Taiwan 台中市忠明路464巷5號1F
TEL：886-4-2020870 FAX：886-4-2060610
台灣北區 Northern Taiwan 台北市南港路二段99-10號1F
TEL：886-2-27889188 FAX：886-2-27889295

海外行銷業務 FOREIGN AGENCIES

香港 Hong Kong 香港九龍深水涉海壇街163號銀海大廈1F B.C室
TEL：852-7292781 FAX：852-7280999
星馬 Malaysia 8A, Jalan Rengas, Southern Park, 41200 Klang, Selangor Darul Ehsan, West Malaysia.
TEL：60-3-333-0730 FAX：60-3-333-0731
澳門 Macow
電腦時代（澳門）公司 Computing age(Macau)co., 澳門幸運閣商場地下AE舖
TEL/FAX：852-528494 24H BBS：852-528476
美國 U.S.A 9080 Telstar Ave.Ste.304 EL Monte CA 91731 U.S.A
TEL：(626)2882177 FAX：(626)2888453
E-mail：willy@loop.com
加拿大 CANADA 2221 West Broadway Vancouver B.C.V6K 2E4 CANADA
TEL：(604)737-9918 FAX：(604)737-9928
E-mail：Jeffho@tangentcomp.bc.ca
業務專線：(604)737-9918



玩家看版



來自雜誌訂戶組的聲明

如果您有郵購雜誌　雜誌訂戶的補書、更改地址、查詢等疑問，請撥電話（07）815-0988轉分機263，您將得到最直接、迅速、完整的服務。

關於投稿的注意事項

■本刊目前開放下列專欄，提供給讀者投稿：

■祕技偵蒐營：

歡迎提供各類遊戲密技，投稿時請確定秘技使用之正確性，請勿一稿兩投或投稿無法使用或資料不正確之遊戲秘技。

■遊戲私房話：

玩家專用的舒解園地，對於遊戲有任何心得或不滿，歡迎來稿，投稿時字數請限制在800-1000字，並對投稿遊戲給予評分。

■Q來A去：

讀者若有電腦軟硬體、雜誌內容方面的問題，可來信或用E-mail詢問，編輯部將竭盡所能給予答覆。

稿件經獲選刊載（除Q來A去外），本刊除贈與下期雜誌一本之外（於出刊時寄出），另有稿酬聊表謝意（於每月上旬寄出）。

投稿時請在信封上註明投稿專欄名稱，寫明真實姓名、筆名、電話、住址及身份証字號，否則將不予刊登；並請自留底稿，本社恕不退稿，以免自身權益受損。對於讀者投稿之稿件，編輯部擁有增刪修改之權利，以保持稿件刊登品質。

通　告

因作業需要，自本期（107期）起，本社訂閱軟體世界雜誌郵撥帳戶及帳號於以下更動：

劃撥戶名：智冠科技（股）公司

劃撥帳號：41941885

請多利用本期提供之劃撥單

與編輯部聯絡の方法



◎電話：866-7-8150988轉223、224

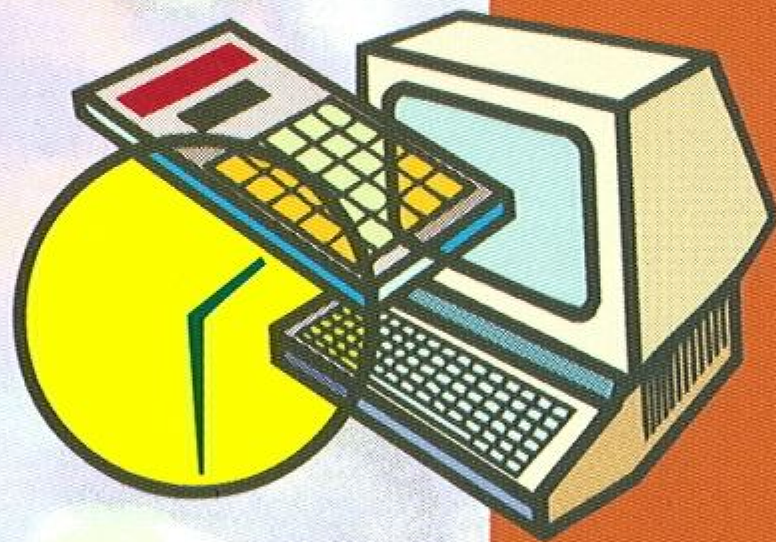
◎傳真：886-7-8151064

◎投稿信箱：高雄郵政18-69號信箱

◎E-mail:editor@swm.com.tw

◎全球資訊網：http://www.swm.com.tw/

編輯手札



說起電腦應用的逐漸普及和網際網路的日趨風行，相信絕大多數的人都會對邁入新世紀的人類享有更便捷舒適的生活品質抱持樂觀的想法；我也是其中的一員。

本日（2/10）由經濟部舉辦的"飛躍2000網際網路商業應用國際研討會暨展覽"中，李登輝總統揭示台灣在電腦、半導體的豐碩成果、並擁有全球第三大資訊工業國、第一大產品代工及零組件供應中心的事實，殊使國人引以爲傲，並期許在邁向21廿紀的此時，台灣極力推廣網際網路普及應用，使三年內達成三百萬用戶上網目標、建立全球華文網路資訊中心、亞太地區網路樞鈕、深入中小學教育應用、積極發展網路多媒體產業…而這些網路的基礎建設與規劃則包含了電腦設備、通訊網路效能與網站內容的提升，電信自由化、安全認證、隱私權、智慧產權、網路倫理、律法之確立與規範，並期待在人文與科技可能衝突下能有平衡分際。

在一片預期的榮景中，遠端教育、個人進修、網路購物、無紙傳輸、虛擬店面經營、電子商務、電子政府…等原本存在現實生活中的各項有關民生、醫療、教育、商務、娛樂的活動彷如無網不利。我們樂於見到政府對未來趨勢的期許與明顯定位，卻對台灣網路的使用現況抱持審慎保留的態度。咸認三年三百萬用戶上網的計劃將不會是件難以達成的目標。然而在三百萬用戶的"量"達成時，用戶上網的"質"又將如何？網路頻寬、交易與隱私安全能否獲得改善與保障？上網所爲何事？又能獲得多少有用資源？上網聊天？搜尋免費資源？收發電子郵件？環遊全球情色網站？怨恨英文看不懂？一旦三百萬用戶上網的時代來臨、網路骨架是否能改善到足以支持龐大的使用人口？網站內容能否留住三百萬人口持續上網並吸引新的網路人口？虛擬店面的獲利是否足以構成各企業體投入更多財力、人力的誘因？政府主計單位是否也能大力支持，不再動輒大筆刪除近二千萬的NII預算編列？…我們不禁在樂觀的未來趨勢中保留部份的憂心。

看著家裡堆滿了琳瑯滿目的卡通錄影帶，從睡美人到小熊維尼、從范曉萱到巧虎，這些精彩的劇情及聲光動畫深深吸引著我那剛滿四歲的女兒，心裡難免一陣感慨，有多少人知道諸如獅子王、阿拉丁、小美人魚等叫好又叫座，同叫大人與小孩爲之著迷的卡通鉅作，大部份的動畫製作過程全由台灣的動畫公司完成？包括春節檔的"小倩"以國人自製動畫加上十餘位名人配音爲宣傳的動畫影片，雖然最後在日本及韓國完成，但其原始角色設計仍是台灣設計者的巧思；而歌手范曉萱在"我愛洗澡"的MTV中和一群卡通人物以眞人VS卡通動畫構成的歡樂場面也完全在台灣完成。看著台灣市面上充斥著標榜來自美、日的精彩動畫，不禁令人爲之扼腕。代工！代工！多少國際知名的響亮品牌背後都有台灣代工的影子，從卡通影片到電腦遊戲動畫再到平面漫畫，有多少都是Made in Taiwan，卻無法打出自己的品牌，走不出自己的市場？國內虛應故事的政策與缺乏有效鼓勵性的成長環境，沒有培養人力的計劃，不以動畫美工爲專業的思維，對應於美、日大力支持本土動畫工業的態度形成強烈的對比，而缺乏政策強力輔導與資金支持，在面對美、日以低價傾銷及強勢宣傳下，國內的影片動畫及電腦遊戲則處於挨打的劣勢。"代工"這個叫台灣經濟引以爲豪的名詞，"代理"這個叫電腦軟體得以引入技術的引子，在邁向新世紀強者益強、弱者益弱的競爭趨勢下，不禁叫人憂心－台灣，妳的品牌在哪裏？

我不禁要對那些在如此環境下，仍竭盡心思開發腳本創意、投入大筆資金、培植工作室內專業人力、全力支持國人自製軟體並努力打出自己品牌的國內軟體製作公司伸出我的大姆指，由衷地表達我的敬意。



李初陽
chief@swm.com.tw

戰區88

一角獸の軌跡

97年超人氣之戰略3D射擊、角色扮演

嘔心瀝血之作！

大型電玩完整中文移植PC版！

●邪惡的陰謀，戰爭一觸即發。



●全方位3D 畫面座艙實際操控。



●被朋友出賣的危機。冷靜的你是否能逃離?



●詭譎多變的空戰。讓你從頭到尾體驗窒息、緊張的戰鬥。





彩虹高科技股份有限公司

台北市安和路2 段70號11F之1
TEL:(02)706-3231
FAX:(02)706-0078

中區
TEL:(04)338-0287
FAX:(04)338-0285

南區
TEL:(07)348-7350
FAX:(07)348-7351

訂價：700元

歡迎郵購，九折優待

劃撥帳號：18064246

戶　名：陳重慶

魔與神．．．

於人間大戰七天七夜．．．

萬物失其居所

死屍遍野．．．

洪水猛獸猖獗．．．．．

人們只願忘記這段血腥．．．

在這不穩定的平衡下苟活偷安．．．．．

魔神爭霸









FOR WINDOWS95



彩虹高科技股份有限公司

台北市安和路2 段70號11F之1
TEL:(02)706-3231
FAX:(02)706-0078

中區
TEL:(04)338-0287
FAX:(04)338-0285

南區
TEL:(07)348-7350
FAX:(07)348-7351

想在男女之間打場勝戰嗎？

你以爲上帝是爲什麼造人？
哼！告訴你，那是一個過度演出的結果！現在你有機會加入演出了
喂！喂！喂.....
你加入了嗎？

大點科技1998創業處女作，新型態即時戰略遊戲，讓您參與主宰現代男女地位的原始戰爭

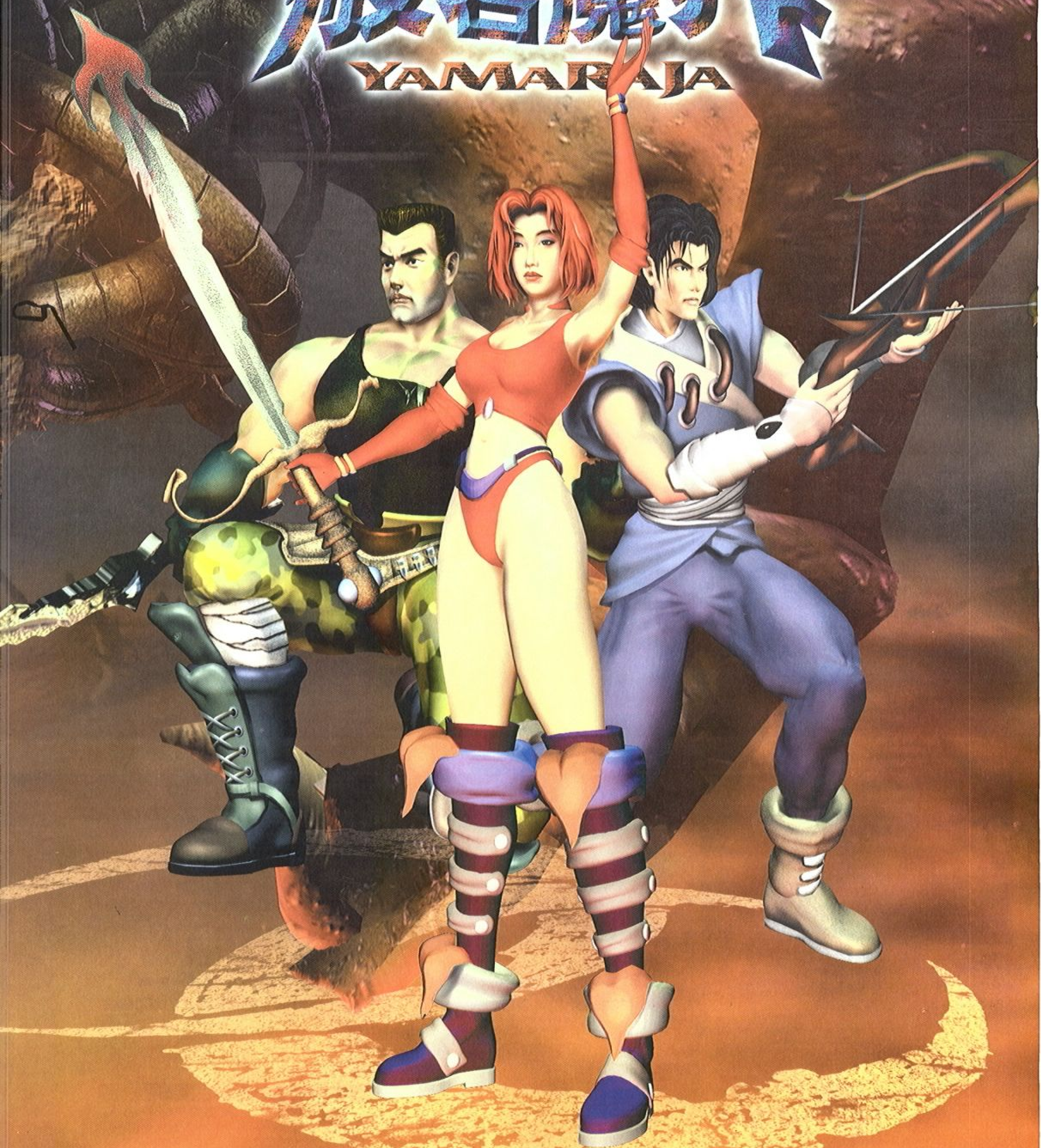
- 支援網路IPX八人對戰。
- 輔助型HOTKEY讓USER方便操縱空、陸軍或單一特定軍種。
- 畫面流暢，無限制圈選單位個數。
- 特殊暈光、映射效果；可達上千個生產單位。
- 數十種華麗魔法與多重氣候變化效果。
- 可自由搬移的操作介面，真正全畫面戰場。
- 造型幽默、可愛，動作流暢的軍種。
- 四十種擁有獨立劇情的特殊任務模式。

即將引爆

代理發行・生產製造
第3波文化事業股份有限公司
總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803636 Fax:(02)87805656
台中分公司/台中市大容東街100號7F之1 Tel:(04)3108989 Fax:(04)3103838
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F Tel:(07)2254886 Fax:(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw

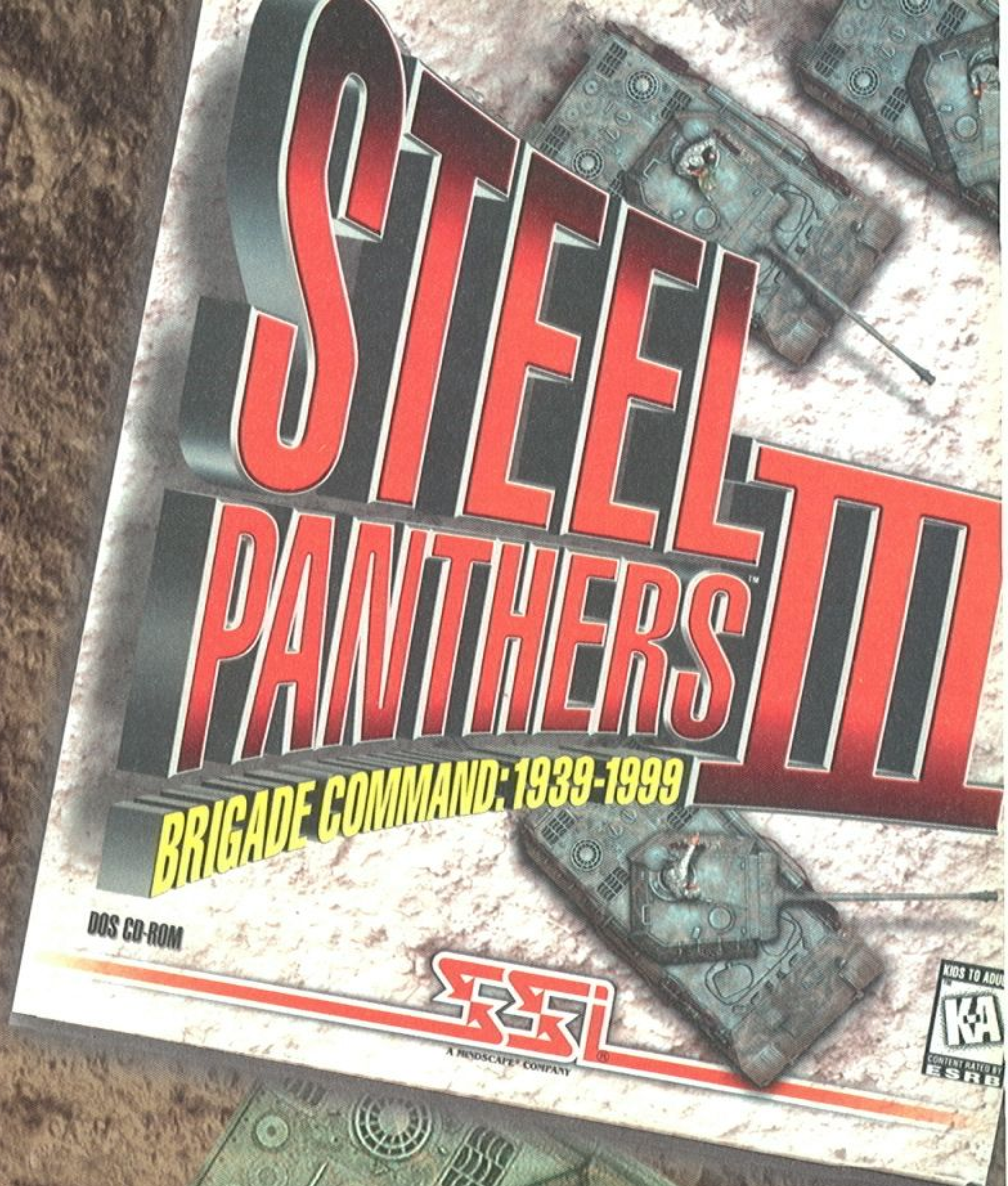


大点科技



鋼鐵勁旅 III

真正經得起市場考驗



1996 鋼鐵勁旅
1997 鋼鐵勁旅 II
1998 鋼鐵勁旅 III
遊戲迷熱烈期待，戰爭迷立誓珍藏的代表大作！

戰役遊戲的超級經典
鋼鐵勁旅系列的精華最終章即將登場！





代理發行．生產製造
第3波文化事業股份有限公司
總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803636 Fax:(02)87805656
台中分公司/台中市大容東街100號7F之1 Tel:(04)3108989 Fax:(04)3103838
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F Tel:(07)2254886 Fax:(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw

SSI
A MINDSCAPE® COMPANY
MINDSCAPE®



究極・格鬥技

快打旋風 ZERO版



代理發行・生產製造
第3波文化事業股份有限公司

台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中市大容東街100號7F之1 TEL:(04)3108989FAX:(04)3103838
高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw



CAPCOM®

妮姬、發哥又回來了！最佳拍檔將在飛天幽夢島中再次發威

飛天幽夢島 II

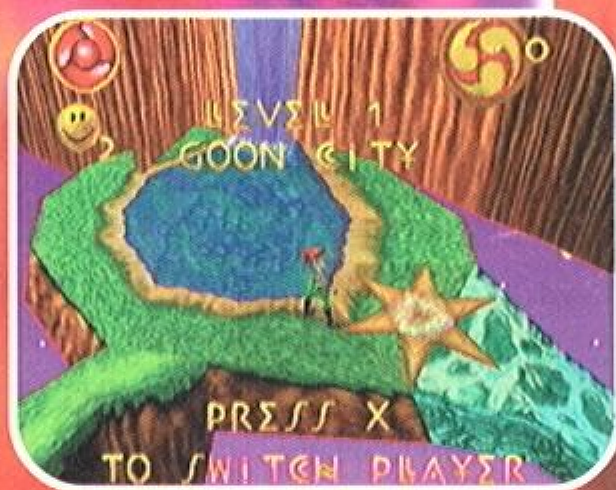
動作遊戲專家第三波1998年

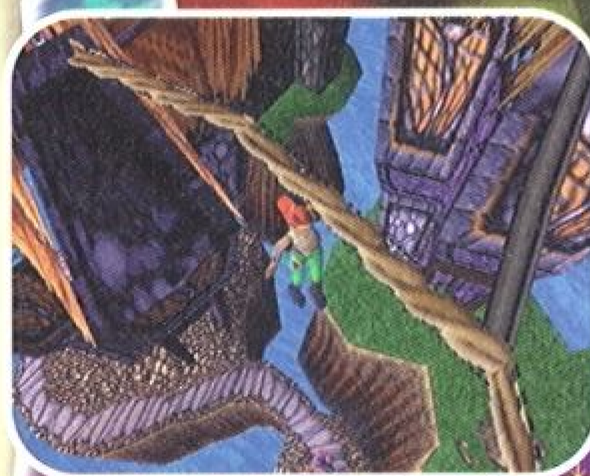
強力推薦

加入妮姬、發哥和席德的旅程吧！為了要阻止邪惡的笨蛋女王奪取慧星無窮盡的魔法力量，他們三人毅然的踏上了充滿危險的征途：在高速奔馳的神秘彗星裡和女王的爪牙進行戰鬥，這是充一種滿速度感的全新挑戰。

- 本遊戲僅支援 3Dfx 晶片加速卡，您將擁有極為華麗的3D畫面。
- 探索充滿異星風味、詭異且廣大的遊戲關卡。
- 當您在遊戲中奪取了巨大的機械人，便可享受3D飛行的極速快感。
- 全新的動作！增加懸掛在崖壁上、攀爬繩索以及在單槓上擺盪。
- 耳目一新的增強能力物品、致命的火球、毀滅性的閃電術，以及恐怖的"充氣席德"攻擊。

敬請認明唯有第三波出品的遊戲玩家有信心









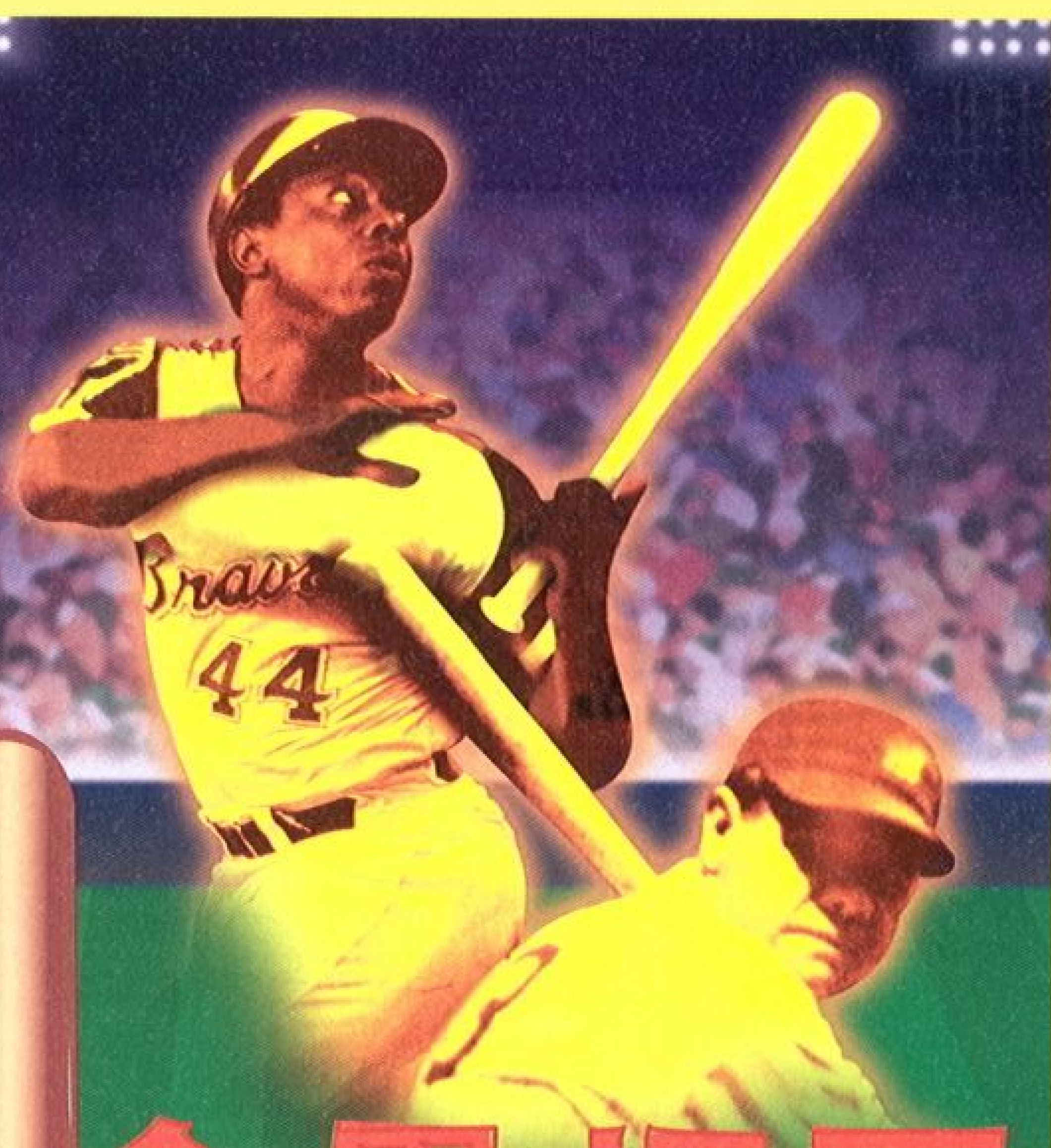
台灣區獨家代理商

第3波文化事業股份有限公司

總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803636 Fax:(02)87805656
台中分公司/台中市大容東街100號7F之1 Tel:(04)3108989 Fax:(04)3103838
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F Tel:(07)2254886 Fax:(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw







全壘打王

大對決

美國職棒傳奇 重現江湖...

美國職棒兩大巨星漢克阿倫和貝比魯斯的巨砲威力，將再度的重現。

全壘打王大對決將棒球史上的光榮戰績，最偉大的明星球員，在您的電腦上重現；方便的操控方式、逼真的畫面和音效，棒球迷絕對不能錯過的好遊戲。



代理發行．生產製造

第3波文化事業股份有限公司

總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803636 Fax:(02)87805656

台中分公司/台中市大容東街100號7F之1 Tel:(04)3108989 Fax:(04)3103838

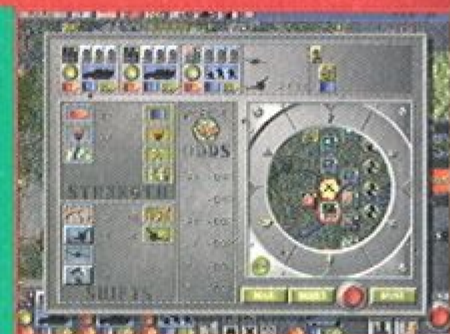
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F Tel:(07)2254886 Fax:(07)2254893

http:// www.acertwp.com.tw

捍衛最前線









SSG 及 SSI 通力合作，為您創造出“二次世界大戰決定性戰役系列”的第一套作品「捍衛最前線」

讓所有戰爭迷重回第二次世界大戰的現場，精確地重建德軍這場激烈且孤注一擲的“突出部之役”最嚴謹的戰爭系列，最值得收藏的戰爭遊戲。



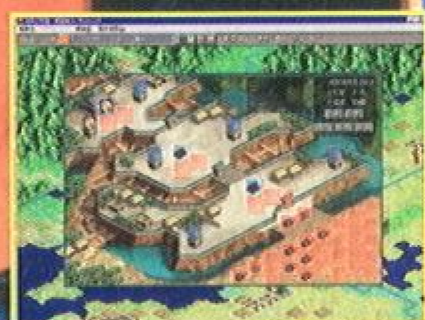
信長之野望 將星録™

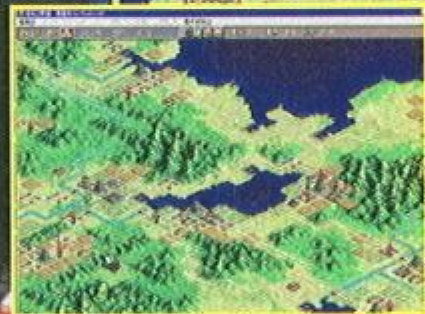
【中文版】

您想不想染指日本國土、
不但進出一番還要一統天下呢？

日本光榮(KOEI)公司代表作，以日本戰國時代為背景，重現以織田信長為首之無數武將們，燦爛地活躍在亂世中的正統歷史模擬遊戲。

- 玩者身為一位戰國大名，透過軍團、水軍、運輸、開發、商業等單位來執行一連串的戰略(內政建設)與戰爭(分成野戰及攻城戰)來擴大版圖，以期達到統一全日本的目標。
- 登場人物有大名、武將、浪人、公主等約700人，各有不同之特殊技能。
- 數起歷史事件採用實際拍攝，藉由演員們的演出以電影手法呈現。
- 原作背景音樂共19首、四個劇本，最多可供八人同時進行遊戲。





廣邀普天下的中華將士們，
一同來征服日本。

新年獻禮

遊戲基本配備
- CPU：IBM PC 486 DX2-66MHz以上相容機型
- 作業平台： WINDOWS 95中文版
- 記憶體：16MB
- 硬碟： 85MB 以上空間
- 光碟機：二倍速以上
- 顯示卡：800*600 以上，256色
- 音效卡：Windows相容之音效卡
- 滑鼠

建議售價：1350元

研發開發 KOEI

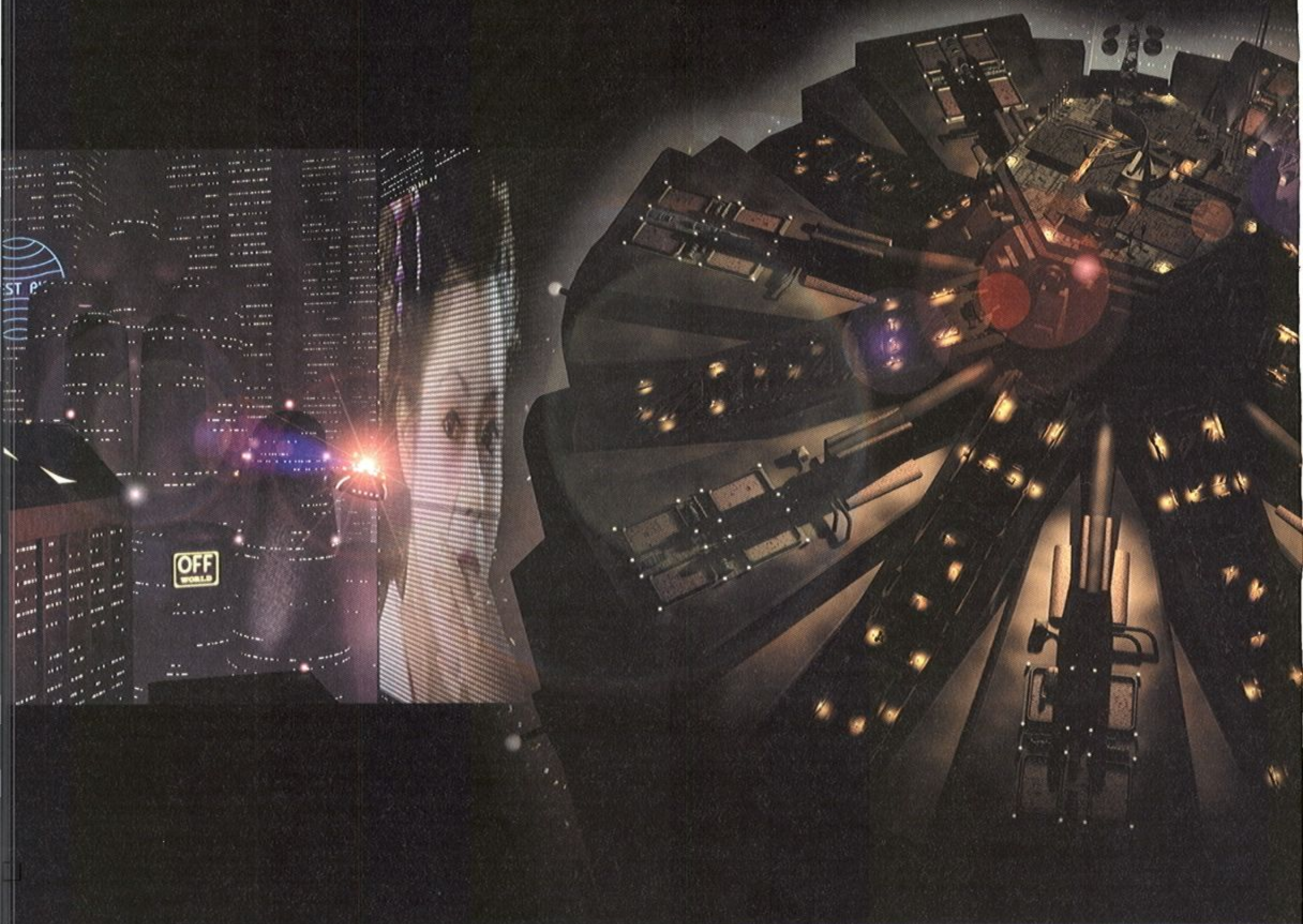
代理發行．生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中市大容東街100號7F之1 TEL:(04)3108989 FAX:(04)3103838
高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw

銀翼殺手

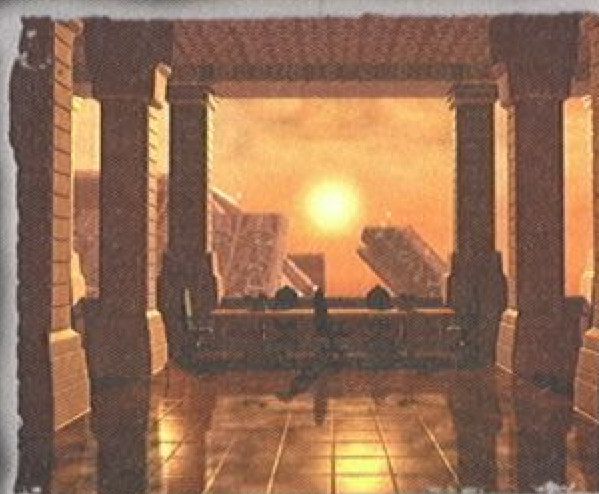
BLADE RUNNER™

Westwood™ STUDIOS 金牌小組繼紅色警戒、黑暗王座2後再度推出全新3D即時冒險四片光碟超大容量動作遊戲，內附完整中文手冊。

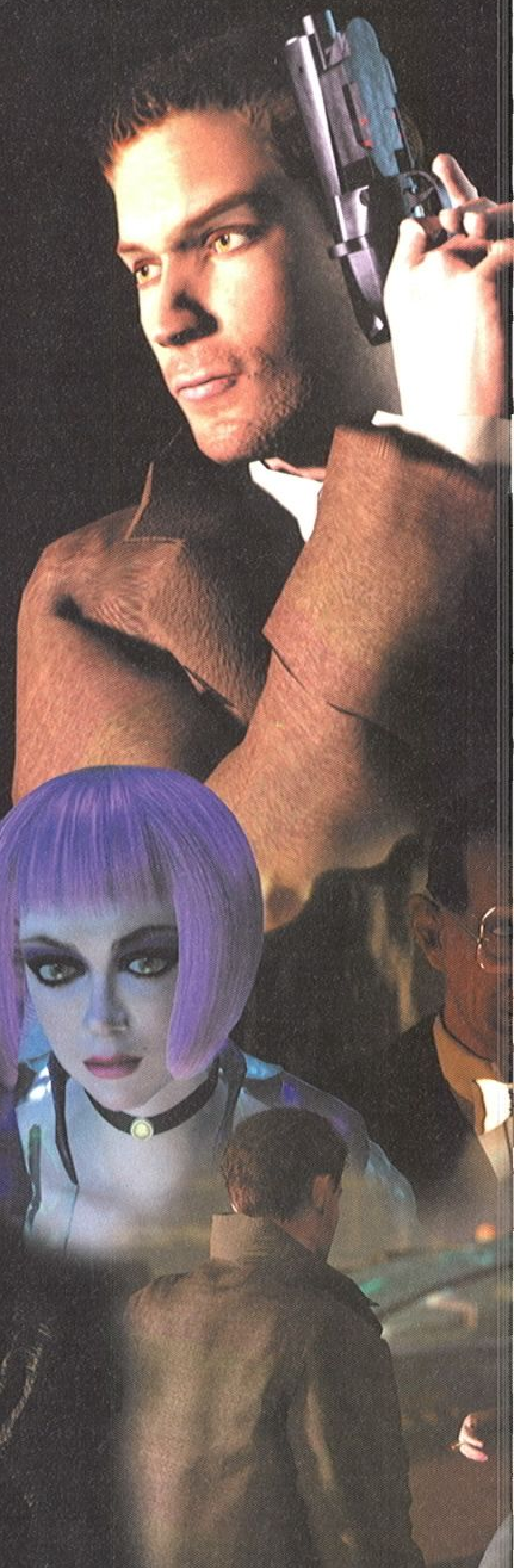
第三波及Virgin聯手推薦1998年全國近20萬玩家們絕對不可錯過的好遊戲











龍劍客 II

DRAGON LORE II

The Heart of the Dragon Man

龍人之心 中文版

一個來自惡夢之地部族準備的發動攻擊
你－華納，華倫洛德以為龍族王子冊封為龍劍客
必須先找回保護你的龍－瑪拉奇
再參與神聖比武大會奪回自己的榮譽之時

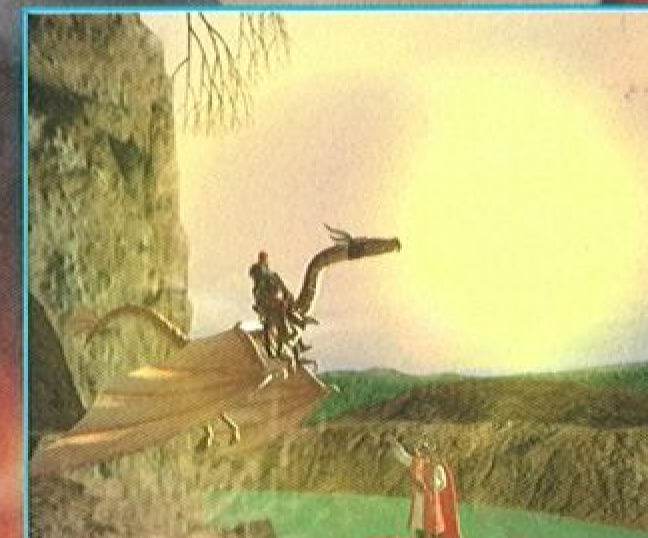
你將冒險前往遙遠之地
遭遇最奇特的生物
並面對最絕望的挑戰

山谷已經面臨著危險
龍劍客需要一位強大的領袖
在這個被包圍的世界中帶領他們：

你的才能是否能夠尋回瑪拉奇?
你的勇氣是否能夠贏得同袍的信心?
你配得華倫洛德的名號嗎?







- 由「沙丘魔堡（Dune）」、「失落的伊甸園（Lose Eden）」以及「龍劍客一代（Dragon Lore）」的設計公司CRYO製作。
- 戲劇般的第一人稱觀點，使玩者融入一個生動、超真實的王國中。
- 傑出的全畫面3D圖形、作戰、比武等段落，皆採用即時制。
- 超過60個人物角色及50個遊戲場景，皆以3D模型製作：一點點神秘，一點點陌生，但增添了許多的危險...
- 與36名角色對話，遊戲完全中文化：專業演員配音，完全保留英語發音。
- IBM PC 486DX2-66以上，支援Windows 95或DOS 6.0 以上版本。

代理發行・生產製造

第3波文化事業股份有限公司

台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中市大容東街100號 7F之1 TEL:(04)3108989FAX:(04)3103838
高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw

B314.B316.B413.B415
資訊月台北世貿館參展攤位



諜報特勤組

UBIK

運用你現有的經費，
召集一支史上最強的特勤部隊，
因爲麻煩終究會找上你的！

西元2019年紐約市，城市間充買滿了許多的商業間諜，運用槍砲、奪取工業機密、挖取黑金、掌控市場，更可怕的，他們能掌控你的思想。你將領導一批優秀的傭兵，運用你超自然的力量，根除遍佈於都市中間諜活動。

新型態角色扮演的冒險動作遊戲
小心仔細挑選您的特種部隊，打擊犯罪。
靈活運用多重的遊戲視角，徹底清除躲在視覺死角中的敵人。



- 15個極富挑戰的關卡、60個3D即時運算的人物造型，30種的火力強大的武器及110種超自然多變的原力。
- 最新型的遊戲人機介面，以最直接、最迅速的命令，促使每個組員達成任務。
- 可隨時在五人小組中挑選幾人進行團體攻堅，或指派個人單獨偵察，靈活運用每的組員的專長。





代理發行・生產製造
第3波文化事業股份有限公司
總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803636 Fax:(02)87805656
台中分公司/台中市大容東街100號7F之1 Tel:(04)3108989 Fax:(04)3103838
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F Tel:(07)2254886 Fax:(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw



Game concept, design and programming by Cryo Interactive Entertainment.

凱撒大帝II【中文版】

CAESAR II



建造羅馬！

1995年秋季的五大遊戲之一…

美國電腦遊戲世界雜誌

「太吸引人了！保證賣座！」

美國Strategy Plus雜誌

「…請列在『非玩不可』的列表中。」！

美國PC Gamer雜誌

「模擬城市」類遊戲的極品！

您是一個羅馬行省的總督，您的首府即將成為羅馬之寶(如果您建設成功的話)。遊戲中有數十種逼真的模擬建築結構－寺廟、輸水道、公共澡堂、甚至是電影「賓漢」中的馬車賽場。您可以看到城市充滿了生氣和活力，發展資源，開拓商路，然後準備迎接光明的遠景。

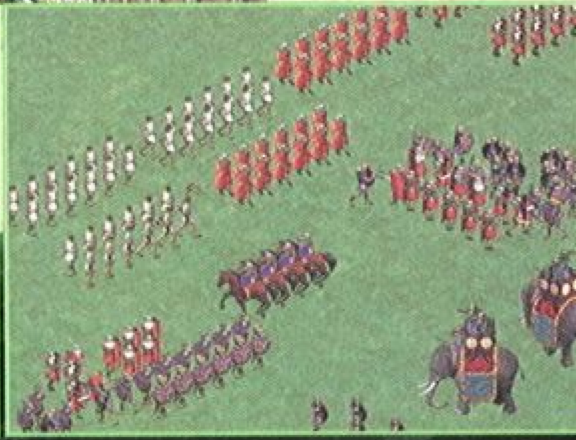
擴展領土，平步青雲。您的目標是：成為下一任的羅馬皇帝－不過您得先面對殘暴的高盧人、貪婪的蠻族和暴民對城市所造成的威脅。您能超越羅馬人的成就，建設出一個完美的城市嗎？



以各種比例觀看城市的茁壯



運用商路、工業建設與防禦設施充實您的行省



「一鼠走天下」的作戰畫面

代理發行・生產製造

第3波文化事業股份有限公司

台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656

台中市大容東街100號7F之1 TEL:(04)3108989FAX:(04)3103838

高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893

http:// www.acertwp.com.tw



SIERRA®



強 · 勢 · 登 · 場

暗黑大地

DARK EARTH

即時的動作遊戲

在遊戲中，你得隨時注意週遭的環境、搜尋物品、與人交談中，搜集線索，別忘了，你可是一位英勇的冒險家哦！

令人嘆爲觀止的視覺效果

260個3D建製的實體場景，超過100個獨一無二的人物造型，25分鐘令人無法呼吸的高化質動畫影像。

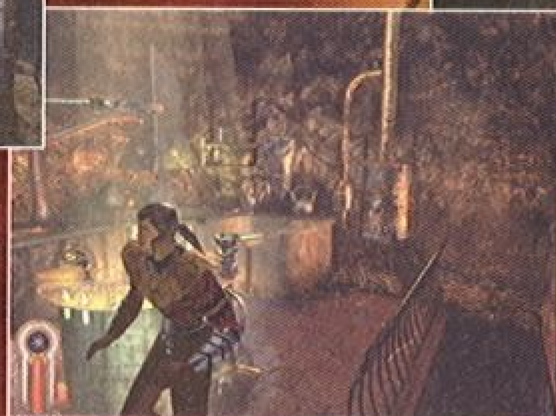
簡易的遊戲操作

透過鍵盤的方向鍵及簡單的命令，可輕易的控制主角的活動；整齊的詳細表單，可清楚的管理每個物件與人物對話。

3D即時動作冒險遊戲

帶您進入令人窒息的魔幻世界中







代理發行 · 生產製造

第3波文化事業股份有限公司

總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803636 Fax:(02)87805656
台中分公司/台中市大容東街100號7F之1 Tel:(04)3108989 Fax:(04)3103838
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F Tel:(07)2254886 Fax:(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw

●本廣告所提及之產品名及商標之所有權皆屬該公司所有



MICROPROSE

夢幻戰士

DREAMS

to reality

他，留著一撮長辮子
他，能跑能跳，能潛水會飛行
他，善用武器．能打能纏
他，擁有法力．還會分身術

他是誰？是何方人物？
能拯救這個夢中世界嗎？


行走...


交談...


游泳...


飛行...


跑步...


魔法...




武器...


打鬥...



系統需求：Windows 95 or DOS，Pentium 90以上，16MB RAM，四倍速光碟，可選擇使用3Dfx加速卡。

還在觀望嗎？觀望別人玩三國志V嗎？
還在等待嗎？等待有免錢好康的從天而降嗎？
還捨不得為自己買一套嗎？
別再猶豫、別再委屈自己了，
告訴你5個現在非買不可的理由：

活動期間：
自即日起至87年2月28日止
(以郵戳為憑)。

1 千載難逢的三重大回饋，機不可失

現在買三國志V系列──三國志V、三國志V威力加強版、三國志V+威力加強版(中文視窗版)任一套，就有機會免費獲得三國志VI (日文原版)或三國志VI紀念T恤！日後還可以優惠價升級為中文版喔！可同時享受三國志V、三國志VI (日文原版)、三國志VI (中文版)三套軟體，還猶豫什麼？

2 即時戰略不是唯一的選擇

為贏得一場戰爭，慌忙得按壞了滑鼠、傷了眼睛，你是否有些緊張過度？想仔仔細細、老謀深算的打他一場道地的策略戰嗎？老牌老字號的「三國志V」是你最佳的選擇。

3 等待領導人

倉皇的年代、紛爭的亂世，百姓要的不是善戰的英雄，而是能引領他們走向太平的傑出領導人。是你？不是你？試試便知。

4 統一沒有時間表

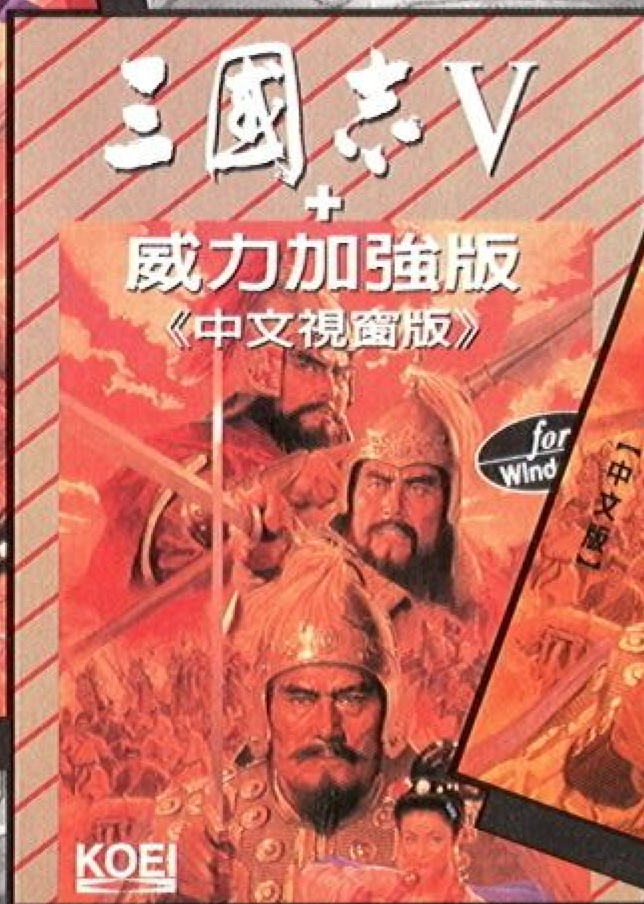
不需要國統會，更不用全民公投。什麼時候統一？眾將官聽你號令，你決定就是了！

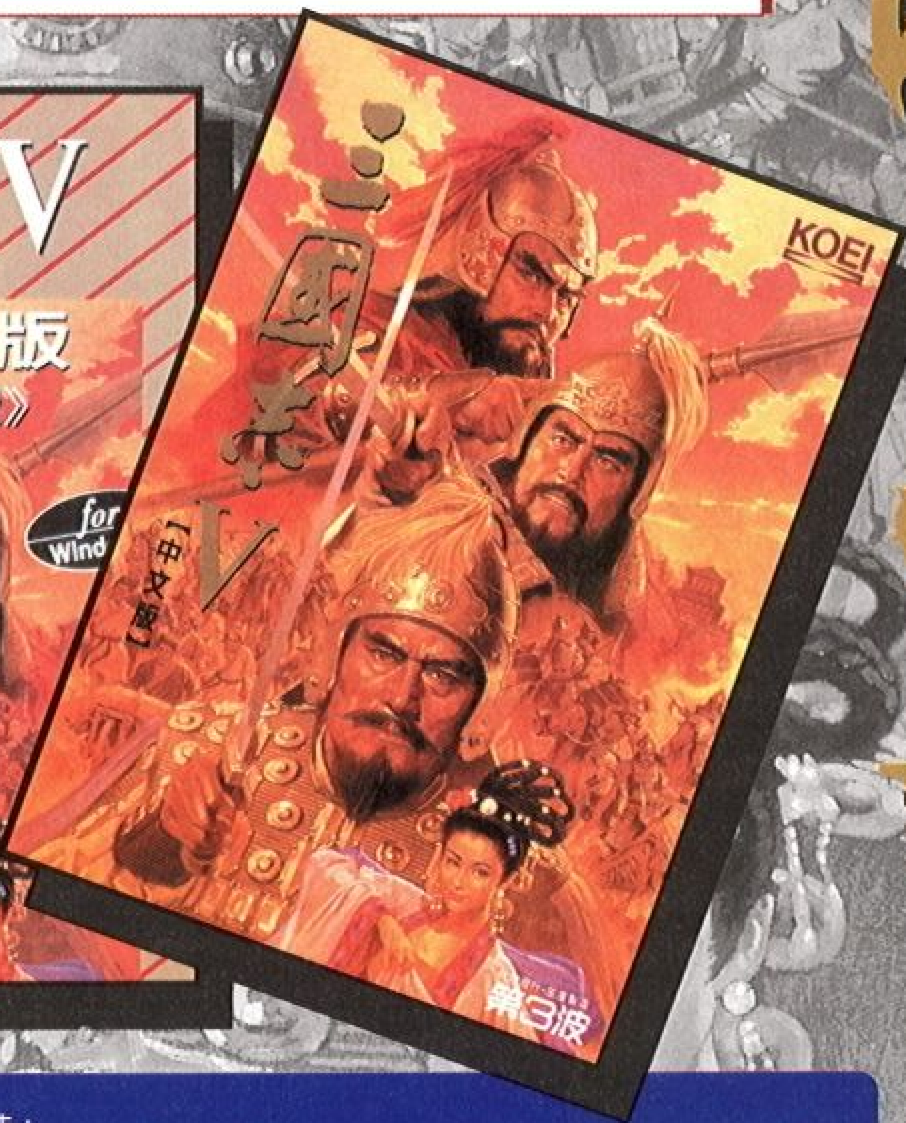
5 棄暗投明吧

大〇帖使用者、伸手租借族們，該是站出來支持智慧財產權的時候了。趁此特惠良機，買套正版給自己吧！

三國志V







KOEI®

台灣區獨家代理商
第3波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中市大容東街100號7F之1 TEL:(04)3108989 FAX:(04)3103838
高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw

●參加辦法：

請將包裝盒上之活動貼紙貼在明信片上，註明姓名、出生日期、聯絡地址(含郵遞區號)、電話、傳真及E-MAIL地址後，於87年2月28日前寄回「台北市信義路5段18號B1 第三波文化 三國志小組 收」，即可參加抽獎。中獎名單將公佈於「新遊戲時代雜誌」87年4月號。

●獎品內容：

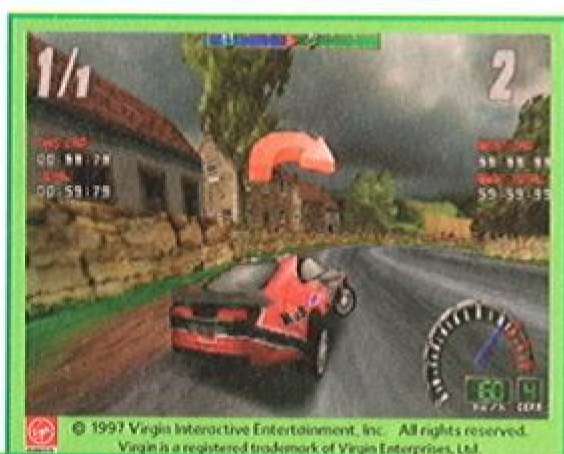
1. 三國志VI (日文原版) 100套 日後可以優惠價升級為中文版
2. 三國志VI紀念T恤 300件

您甘心一輩子用"鍵盤"飆車嗎？

PC Power Wheel

（含油門、煞車踏板底座）







動力一號



方向盤組合

- 適用於市面各種PC賽車遊戲
- 安裝容易可完全相容於DOS 及 Windows95兩種模式下
- 可用4個按鈕及"控制桿"輕鬆控制排檔、煞車及油門
- 方向盤可做180度旋轉並可二段式調整角度及靈敏度
- 仿真實設計之踏板組增加遊戲真實度
- 優惠的價格讓您輕鬆升級

震撼上市！

上市特惠價

2490 元

台灣區總代理

第3波文化事業股份有限公司

台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中市大容東街100號7F之1 TEL:(04)3108989FAX:(04)3103838
高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw

研展開發



恒景電子有限公司
ETERNAL PEACE ELECTRONICS



天使之約



結合「大富翁」、「國民教育委員會」、「美少女夢工廠」的益智問答養成遊戲



劃撥帳號:19045996
戶名:林玉蓉
建議售價:750元

遊戲特色：

國內首款益智問答養成遊戲
提供連線功能，最多可以8人連線
還有兩人對戰模式，可在同一部電腦上進行競賽
共有16種題目類型，包括體育、歷史、地理、常識、自然科學、藝術、八卦新聞、文學、智力測驗、注音、數學、三國誌、理化、心理測驗、成語、漫畫，總數超過6000題。

還有3個小遊戲







熱烈銷售中！

系統需求：
486 DX 100
16 MB RAM
Windows 95
4倍速光碟機
15 MB硬碟空間
鍵盤及滑鼠
具有Direct X相容驅動程式之音效卡

Windows 95
CD-ROM
適用年齡
10歲以上



正先實業有限公司
E-mail:ffe@ms3.hinet.net
http://www.front.com.tw
FAX:(02)2504-2319
TEL:(02)2506-0272
北市建國北路二段129號7樓



華義國際 休閒軟體．最佳品牌 總代理

HOT BLOOD VERSION

FINAL RACING 終極賽車

榮獲第一屆遊戲金像獎"最佳美術"獎項









首款由國人自行開發的3D即時賽車遊戲!
以 DIRECT X為開發工具,技術絕對領先!
6種未來車款 8種非常炫麗的跑道可供選擇!
片頭動畫及貼圖材質均由SGI所繪製,畫面超華麗!
音樂採CD音軌方式播出,效果更逼真,一定讓你熱血沸騰!
支援3D加速卡,搖桿及方向盤!
提供連線功能,共有3種連線模式!
最多可6人連線!

系統基本需求:
Pentium 133 以上
建議搭配3D 加速卡
4倍速光碟機
16MB RAM
Windows 95
適用年齡:6歲以上

徵遊戲企劃、3D美術、個人工作室

建議售價:800元 劃撥帳號:19045996 戶名:林玉蓉



正先實業有限公司
FRONT FAREAST INDUSTRIAL CORPORATION
台北市建國北路二段129號7樓
TEL:(02)506-0271 5060272
FAX:504-2319
http://www.front.com.tw
E-mail:ffe@ms3.hinet.net



富峰群企業
代理發行





統計日期：1月20日～2月10日

資料來源：軟體世界雜誌第106期選票

非常JAPAN

排名	遊戲名稱	公司	類型
1	戰巫女	ALICE SOFT	策略
2	マスタージアーク	SYSTEMSOFT	戰略
3	Vantage Master	FALCOM	戰略角色扮演
4	無垢 2	NIKUKYU	養成（18禁）
5	アリスの館 4.5.6	ALICE SOFT	綜合類
6	ときめきメモリアル～Forever With You	KONAMI	策略
7	A列車で行こう5完全版	ARTDINK	策略
8	獵奇之檻 2	PLANTECH	文字冒險（18禁）
9	邪淫獸神傳～JEVALD	BERSERKER	文字冒險（18禁）
10	帝都奇譚～道士探偵の事件のメモ～	SPACE PROJECT	文字冒險（18禁）



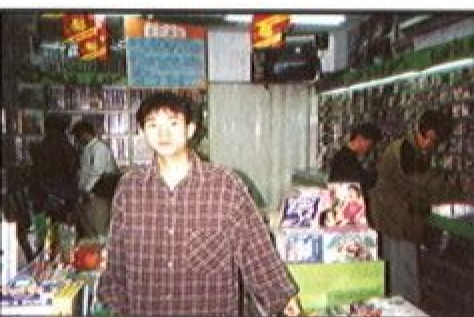
炎龍騎士團外傳～風之紋章

嘿！別看我人兒個子矮小，論起潛力來可是不輸給那些大個兒哦！服裝華麗、招式辣又酷，光憑這兩點就夠瞧了…怎麼？你說我是沾了前人的光采？胡說！如果不相信本人實力的話，何不買一套來瞧瞧？…偷偷告訴你一些秘密：秘密商店、隱藏職業、神秘裝備…聽起來是不是有點心動了呢？再告訴你一個小道消息：本期秘技偵搜營就有哦！





顧名思義，該店所販售的商品主要以遊戲爲主，包括有各種中英文遊戲、日文遊戲、日本材質圖庫光碟、雜誌攻略本、VCD、次世代遊樂器…等商品，種類繁多齊全，價格更是優惠實在，絕對是讀者選購遊戲的好去處。目前三家門市正全力募集會員中，有興趣的讀者可自行前往參考！



高雄建國店
高雄市三民區建國二路169號
TEL:07-2381848
高雄NOVA店（NOVA商場5F）
高雄市中山一路4號
TEL:07-2823310
台南北門店（北門商場內）
台南市北門一路218號
TEL:06-2263129
營業時間：AM 10:00～PM 10:00

⬆看店長一臉倦容，每天要應付如潮水般的顧客，果然不簡單！

➡店內選購人潮頗多，生意相當不錯喔！



非常銷售

排名	遊戲名稱	排名變化	公司	類型
1	天龍八部之六脈神劍	新登場	智冠科技	角色扮演
2	炎龍騎士團外傳～風之紋章	新登場	漢堂	戰略
3	三國風雲	新登場	世紀縱橫	即時戰略
4	金庸群俠傳	上回 5	智冠科技	角色扮演
5	神鵰俠侶	上回 3	智冠科技	角色扮演
6	古墓奇兵 II	上回 1	第三波	動作冒險
7	霹靂幽靈箭	上回 9	智冠科技	角色扮演
8	魔法軍團	新登場	智冠科技	戰略 RPG
9	NBA Live '98 勁爆美國職籃	上回 2	美商藝電	運動
10	超時空英雄傳說 II～北方密使	新登場	宇峻科技	戰略 RPG

特別感謝本月參與銷售排行的全省 50 家經銷商

南部地區：
宏華軟體書城 TEL:06-2280395
宏大電腦（有）TEL:07-6224816
寶來勝軟體科技（有） TEL:07-8158953
歸仁文化廣場 TEL:06-2393330
資育電腦（有） TEL:08-7785449
隆進資訊（有） TEL:05-2276672
日本橋遊戲專賣店 TEL:07-2351848
愛斯坦世界電腦科技（有）TEL:05-2288228
宏華資訊廣場 TEL:07-2377391
吉康資訊（有） TEL:05-2290001
弘匠電腦
墊腳石圖書（股）
晶球電腦（有） TEL:07-3164949
北興電腦量販店 TEL:06-6352025
屏東書城 TEL:08-7320174

中部地區：
駿業資訊應用工作室 TEL:04-8754362
龍軒書局（有）TEL:04-2016622
成太資訊（有）TEL:04-4519000
詠銘科技（有） TEL:04-6235298
晉興電腦（股） TEL:04-8336257
東興電腦書局 TEL:03-7337865
龍達電腦 TEL:04-2233880
益崧資訊廣場～曉陽店 TEL:04-7277115
冠龍科技（有） TEL:04-2231662
銓緯資訊（有） TEL:04-4517237
巨旦電腦 TEL:05-6338189
順發電腦（有） TEL:04-2213669
101 電腦書局 TEL:04-5208961
群欣電腦 TEL:04-7760799
遠太電腦科技（有） TEL:04-2220050

北部地區：
愛因斯坦電腦世界 TEL:03-5277687
書耕書局 TEL:03-5225792
三井資訊股份（有） TEL:03-5265877
優德資訊（有） TEL:03-5353263
介安電腦（有）TEL:02-29900337
古悅軒企業（有）TEL:02-23932549
弘城資訊（有）TEL:02-29692896
大成堂圖書事業（有） TEL:02-28132568
遠東遊戲小站 TEL:02-23894999
新宏榮科技 TEL:02-23311663
安政電子（有） TEL:02-23944916
中聯科技（有） TEL:02-22453815
來欣電腦中心 TEL:02-23965781
智富國際（有） TEL:02-23961849
筑翔資訊 TEL:02-29377515
創世紀唱片行 TEL:02-29548384
仲美資訊（有） TEL:02-29150038
奈德資訊 TEL:02-23890860
合縱資訊 TEL:02-23116522
畫達資訊（有） TEL:02-26578271



非常期待

名次	上回	遊戲名稱	公司	類型	期待指數
1	上回1	仙劍奇俠傳 II	大宇資訊	角色扮演	99.4%
2	上回2	太空戰士 VII	未定	角色扮演	99.7%
3	上回6	大富翁 IV	大宇資訊	益智	96.4%
4	上回10	同級生 III	歡樂盒	文字冒險	93.5%
5	上回4	三國志 VI	第三波	歷史模擬	96.3%
6	上回7	中華職棒 III	智冠科技	運動	94.1%
7	新登場	風雲	智冠科技	角色扮演	97.3%
8	上回12	紅樓夢之十二金釵	智冠科技	冒險養成	99.3%
9	上回7	神鵰俠侶 II	智冠科技	角色扮演	96.9%
10	新登場	守護者之劍	帝技爺如	角色扮演	95.7%

非常讀者

名次	上回	遊戲名稱	公司	類型	滿意指數
1	上回1	仙劍奇俠傳	大宇資訊	角色扮演	97.5%
2	上回2	終極動員令之紅色警戒	第三波	即時戰略	94.2%
3	上回4	俠客英雄傳 III	精訊資訊	角色扮演	92.1%
4	上回2	金庸群俠傳	智冠科技	角色扮演	96.2%
5	上回4	暗黑破壞神	松崗電腦	戰略 RPG	97.4%
6	上回13	古墓奇兵 II	第三波	動作冒險	98.2%
7	新登場	NBA Live '98 勁爆美國職籃	美商藝電	運動	93.3%
8	上回8	超時空英雄傳說 II～復仇魔神	宇峻科技	戰略 RPG	91.2%
9	上回7	神鵰俠侶	智冠科技	角色扮演	91.6%
10	上回12	橫掃千軍	美商新美	即時戰略	95.5%

中獎名單

台北縣 孫信堂、台北縣 游智鈞、高雄市 林信豪、雲林縣 沈建男、基隆市 方怡惠、嘉義縣 林川仁、台中縣 吳美慧、桃園市 宋巍偉、台北市 邱文光、台北市 林偉棋、台南市 羅康榮、高雄市 吳泓軒、台北縣 吳有鈞、中和市 林建良、彰化市 林宜賢、台中縣 張志豪、高雄縣 陳懷漳、台北市 陳偉隆、台南縣 顏淑玲、雲林縣 王德勛

★以上讀者可得到一套由智冠科技出版之遊戲軟體，得獎者請於次月雜誌出刊前與編輯部李小姐分機 223 聯絡。

非常爬行榜

新片觀測站



■遊戲名稱若以紅色字體顯示，代表該遊戲首次出現於本表；若以紫色顯示則代表發行日期與上月不同。

■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於上月 20 日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請參閱表後之發行公司資料表）。

■日期標示，上旬爲每月 1 ～ 10 日，中旬爲 11 ～ 20 日，下旬爲每月 21 日～月底。

■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型爲準。

★角色扮演（RPG）

日期	遊戲名稱	平台	價格	發行公司
2 月 2日	魔日傳說	DOS	720 元	仕積
2 月 15 日	地城守護者　中文版	DOS/WIN95	1280 元	美商藝電
2 月 17 日	創世紀 1 ～ 11 合輯	WIN95	未定	美商藝電
2 月中旬	星月奇緣	DOS/WIN95	680 元	天堂鳥
2 月中旬	頭號通緝犯	DOS	660 元	天堂鳥
2 月未定	鹿鼎記 II ～神龍教	DOS	880 元	歡樂盒
3 月上旬	QQ 系列水滸傳	DOS	660 元	天堂鳥
3 月中旬	邪靈世紀	DOS	660 元	天堂鳥
3 月中旬	地獄徽章	WIN95	未定	富峰群
3 月未定	憾天神塔	DOS	未定	歡樂盒
3 月未定	魔法門 VI ～奉天承運	WIN95	未定	歐樂影視
4 月上旬	天地之劍	DOS	未定	天堂鳥
4 月中旬	鏡花緣	DOS	未定	天堂鳥
4 月未定	RPG 合輯　英文版	DOS/WIN95	未定	英特衛
4 月未定	羅德斯島戰記	WIN95	未定	歡樂盒
5 月未定	姜子牙傳奇	WIN95	未定	旭光資訊
5 月未定	風雲	WIN95	未定	智冠科技
6 月下旬	守護者之劍	WIN95	780 元	帝技爺如
未　定	大逆鱗 I	WIN95	600 元	俊伸國際
未　定	大逆鱗 II	WIN95	800 元	俊伸國際
未　定	新龍門客棧	DOS	880 元	歡樂盒
未　定	卡茲之翼	WIN95	未定	歡樂盒

★模擬（SIM）

日期	遊戲名稱	平台	價格	發行公司
2 月未定	猛禽	WIN95	1200 元	松崗電腦
2 月未定	帝國生死鬥資料片～帝國聖戰	WIN95	750 元	松崗電腦
2 月未定	F1 雷霆賽車	WIN95	990 元	松崗電腦
2 月未定	F22 DOMINANCE　英文版	WIN95	未定	英特衛
2 月未定	雷神戰機英文版	WIN95	1080 元	第三波
3 月 5日	F-18 KOREA 英文版	WIN95	1050 元	華義國際
3 月 24 日	F-15 戰鬥機	WIN95	價格未定	美商藝電
3 月上旬	模擬首都	WIN95	720 元	智冠科技
3 月未定	噴射機之完全燃燒　英文版	DOS/WIN95	未定	英特衛
3 月未定	I-WAR　英文版	WIN95	價格未定	力藝資訊
3 月未定	無限飛行 II	WIN95	840 元	松崗電腦
4 月中旬	iF-22 猛禽式戰鬥機黃金版	WIN95	未定	憶弘國際

★策略角色扮演（RSLG）

日期	遊戲名稱	平台	價格	發行公司
5 月未定	劉備傳	WIN95	未定	智冠科技
未　定	聖戰英豪	WIN95	660 元	亨和

發行公司資料表：

微波軟體
TEL:(02)2232-3670
FAX:(02)2232-3671
Web:http//promile.com.tw/

全崴資訊
TEL:(02)2875-4932
FAX:(02)2873-0475

安峻科技
TEL:(02)2965-1782
FAX:(02)2966-9625

歐樂影視
TEL:(02)2351-3291
FAX:(02)2351-3447
Web:http//www.all-luck.com/

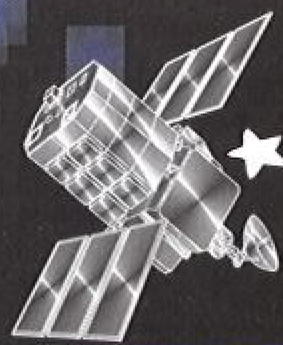
立體派影像科技
TEL:(02)8780-2266
FAX:(02)8780-3370

鑫盛資訊
TEL:(02)2389-8673
FAX:(02)2389-8674

旭光資訊
TEL:(02)2914-2497
FAX:(02)2914-2505
Web:http//www.sungraph.com/

捷友資訊
TEL:(02)2648-5858
FAX:(02)2648-4288
Web:http//www.apexsoft.com.tw

力藝資訊
TEL:(02)2771-2968
FAX:(02)2778-3633
Web:http//www.playtime.com.tw/



新片觀測站

★冒險（AVG）

日期	遊戲名稱	平台	價格	發行公司
2月15日	新世紀福音戰士	WIN95	1000元	華義國際
2月未定	愛咪EIMMY	WIN95	800元	歡樂盒
2月未定	魔界	WIN95	840元	松崗電腦
2月未定	旅人計劃Ⅲ	WIN95	未定	憶弘國際
2月未定	黃金傳奇中文版	WIN95	價格未定	第三波
2月未定	暗黑大地英文版	WIN95	價格未定	第三波
3月未定	教育實習	DOS	760元	歡樂盒
3月未定	迷霧之島Ⅱ 中文版	MAC/WIN95	未定	憶弘國際
3月未定	強尼大冒險 中文版	MAC/WIN95	未定	協和國際
3月未定	兇兆續集 英文版	MAC/WIN95	未定	英特衛
4月未定	亂蝶	WIN95	760元	歡樂盒
4月未定	Pilgrim 英文版	WIN95	未定	力藝資訊
未定	Hi.To.Mi	WIN95	未定	歡樂盒
未定	絶命淒殺	WIN95	未定	鼎昌實業

★策略（SLG）

日期	遊戲名稱	平台	價格	發行公司
2月上旬	金錢帝國黃金版	WIN95	未定	憶弘國際
2月下旬	少女魔法師Ⅱ	WIN95	740元	帝技爺如
2月未定	花木蘭	DOS	未定	仕積
2月未定	凱撒大帝中文版	WIN95	1100元	第三波
2月未定	裝甲元帥Ⅱ英文版	WIN95	980元	第三波
2月未定	魔法風雲會資料片英文版	WIN95	價格未定	第三波
2月未定	文明Ⅱ資料片英文版	WIN95	價格未定	第三波
3月30日	上帝也瘋狂Ⅲ	WIN95	未定	美商藝電
3月31日	美少女夢工廠Ⅲ	WIN95	未定	精訊資訊
3月未定	星海爭霸	WIN95	1500元	松崗電腦
4月30日	瘋狂醫院Ⅲ	WIN95	未定	精訊資訊
4月未定	無人島物語R	WIN95	未定	力藝資訊
4月未定	龍霸天下	WIN95	未定	智冠科技
5月未定	戰國降魔錄	WIN95	未定	仕積

★戰略（WAR）

日期	遊戲名稱	平台	價格	發行公司
2月下旬	Semper Fi	WIN95	價格未定	憶弘國際
2月未定	黑暗帝國中文版	WIN95	價格未定	憶弘國際
2月未定	旭日東昇	WIN95	990元	歐樂影視
2月未定	諜報特勤組英文版	WIN95	價格未定	第三波
3月下旬	水滸傳	WIN95	720元	智冠科技
3月下旬	Fallen Heaven Ⅱ～ Liberation Day	WIN95	價格未定	憶弘國際
3月下旬	The Great Battle of Ceasar	WIN95	價格未定	憶弘國際
3月未定	光頭樂園 英文版	WIN95	價格未定	力藝資訊
3月未定	誌武神大戰	DOS/WIN95	價格未定	富峰群
4月未定	Allen Intelligence 英文版	WIN95	未定	英特衛
4月未定	2910 天鋮計劃	WIN95/NT	未定	歐樂影視
5月未定	M.A.X.2 英文版	WIN95	未定	英特衛
未定	天使爭霸	DOS	880元	歡樂盒

發行公司資料表：

富峰群
TEL:(02)2232-0033
FAX:(02)2231-2679
E-mail:fullxorp@tptsl.seed.net.tw

泰騰科技
TEL:(02)2918-4601
FAX:(02)2914-9835
E-mail:and9763@msl.hinet.net

英特衛
TEL:(02)2999-6768
FAX:(02)2999-2195
E-mail:www.interwise.com.tw

彩虹高科技
TEL:(02)2706-3231
FAX:(02)2706-0078
E-mail:rainsoft@ms7.hinet.net

鼎昌實業
TEL:(02)2662-5266
FAX:(02)2662-5263
Web:http://www.worldwise.com.tw/

精訊資訊
TEL:(02)2999-6883
FAX:(02)2999-7061
Web:http://www.kingformation.com.tw/

飛拓國際
TEL:(02)2293-9072
FAX:(02)2293-9073

弘煜科技
TEL:(04)2201-8369
FAX:(04)2202-2557
E-mail:funyours@ms2.hinet.net

梵太師電腦動畫
TEL:(02)2756-5833
FAX:(02)2756-5862
Web:http://www.cdsoft.net/

天堂鳥
TEL:(07)226-0366
FAX:(07)226-6086

仕積
TEL:(02)2653-3603
FAX:(02)2653-3605

新片觀測站

新片觀測站



★動作（ACT）

日期	遊戲名稱	平台	價格	發行公司
2月5日	音速小子 3D 風暴	WIN95	1200 元	鼎昌
2月16日	終結狂飆　英文版	WIN95	1080 元	協和國際
2月未定	天旋地轉　終極英文版	DOS/WIN95	未定	英特衛
2月未定	熱力飛車英文版	WIN95	840 元	第三波
2月未定	王牌情報員英文版	WIN95	840 元	第三波
3月23日	俠盜獵車手　英文版	WIN95	未定	協和國際
3月下旬	人間道之少年燕赤霞	DOS/WIN95	720 元	安峻
3月未定	絕地武士資料片～聖殿之謎	WIN95	750 元	松崗電腦
3月未定	熱血飛車之極速悍將	WIN95	價格未定	鼎昌
5月未定	劍魂　英文版	DOS/WIN95	未定	英特衛
未定	鬥神傳 II	WIN95	880 元	俊伸
未定	東京番外地	WIN95	價格未定	鼎昌
未定	極速摩輪之曼島大賽	WIN95	價格未定	鼎昌

★益智（PZL）

日期	遊戲名稱	平台	價格	發行公司
2月4日	象棋武林帖	WIN95	720 元	晟業
2月5日	EQ 大富翁	WIN95	680 元	弘煜
2月5日	蜘蛛超人	WIN95	600 元	華義國際
2月未定	凱撒皇宮　英文版	WIN95	未定	英特衛
3月15日	KG 棒三國志	WIN95	未定	旭光
3月20日	鐵卒之網路西洋棋	WIN95	780 元	捷友
3月23日	方城魔域	WIN95	未定	協和國際
3月未定	頑劣家族之搶錢任務	WIN95	720 元	松崗電腦
3月未定	休妮亞傳說	WIN95	價格未定	鑫盛資訊
4月上旬	旅遊大富翁	DOS	未定	旭光
4月未定	USCF Chess　英文版	WIN95	未定	英特衛
未定	奧林匹克麻將	WIN95	未定	立體派

★教育（CAI）

日期	遊戲名稱	平台	價格	發行公司
2月16日	天堂狗生死戀　英文版	MAC/WIN95	750 元	協和國際
2月16日	碰碰吉普車　英文版	MAC/WIN95	750 元	協和國際
2月未定	咚咚貓歷險學日語豪華版	MAC/WIN95	1260 元	憶弘國際
2月未定	咚咚貓歷險學英語豪華版	MAC/WIN95	1100 元	憶弘國際
3月23日	Kitty 大眼蛙摺紙樂園	MAC/WIN95	未定	協和國際
3月23日	kitty 最棒的午餐	MAC/WIN95	未定	協和國際

★射擊（STG）

日期	遊戲名稱	平台	價格	發行公司
2月16日	絕命摧毀　英文版	WIN95	1080 元	協和國際
2月下旬	雷電 II	WIN95	800 元	俊伸
3月16日	Exhumed　英文版	WIN95	未定	協和國際
3月下旬	鋼鐵戰場	WIN95	720 元	智冠科技
3月未定	BEDLAN 英文版	WIN95	未定	力藝資訊

★運動（SPG）

日期	遊戲名稱	平台	價格	發行公司
2月5日	世界杯足球賽	WIN95	990 元	鼎昌
2月未定	VR 棒球　英文版	WIN95	未定	英特衛
2月未定	新超擬眞撞球　英文版	WIN95	未定	英特衛
4月未定	動力飛艇　英文版	WIN95	未定	英特衛

發行公司資料表：

華義國際
TEL:(02)2581-2672
FAX:(02)2581-5072
Web:http//www.hwaei.com.tw/

大宇資訊
TEL:(02)2356-3567
FAX:(02)2356-0969
Web:http://www.softstar.com.tw

美商藝電
TEL:(02)2747-6588
FAX:(02)2747-6312
Web:http://www.ea.com.tw/

憶弘國際
TEL:(02)2218-9808
FAX:(02)2218-9801
Web:http://www.mmi.com.tw/

第三波
TEL:(02)8780-3636
FAX:(02)8780-5656
Web:http://www.acertwp.com.tw

美商新美
TEL:(02)2706-0660
FAX:(02)2754-8803
Web:http://www.ussummit.com.tw/

松崗電腦
TEL:(02)2704-2762
FAX:(02)2704-4454
Web:http://www.unalis.com.tw/

智冠科技
TEL:080-741009
FAX:(07)815-1992
Web:http://www.soft-world.com.tw/

光譜資訊
TEL:(02)2395-7200
FAX:(02)2395-7201
Web:http://www.ttime.com.tw/

歡樂盒
TEL:(02)2231-6454
FAX:(02)2231-6424
E-mail:gamebox@tpts5.seed.net.tw/

新片觀測站



新一代角色扮演遊戲的新指標

▶步驚雲幼年即苦嚐滅門之悲，他發誓要雄霸血債血償！





◀蟄伏於內的怪異高手與雄霸之間到底有何等牽連？他們會是雄霸殺風、雲的秘密武器嗎？

風雲

香港漫畫以畫工細膩，劇情天馬行空著名，而馬榮成更是轟動港台兩地的知名漫畫大師，他以中華英雄掘起，後來推出風雲這部描繪步驚雲和聶風兩師兄弟如何在權慾鬥爭的江湖世界中求生前進的武俠故事，不但人物角色的個性塑造相當的成功，裏頭的武功招式、分鏡更是令人讚嘆萬分，連一把「絕世好劍」的出世都營造出一股懾人的氣勢。風雲在台灣一上市，便造成一股勢不可擋的風潮，現在它將以角色扮演的型態躍上個人電腦的世界中，不管你有沒有看過漫畫，它結構堅強的劇情、豐富的任務，保證將是新一代角色扮演遊戲的新指標。

玩家將可扮演漫畫中這個以復仇爲生命目標的鐵漢，體驗他從小時候孤苦無依的悲慘生活，到長大後經歷的各種苦難、爲愛背叛師兄、錯手打死一生至愛、忍受火麒麟帶給他的身心恐懼與折磨、與楚楚之間的情愛，和聶風兩人從仇視到誤會冰釋，乃至於攜手對抗被權利薰心的師父～雄霸。雖然步驚雲一向獨來獨往，但是隨著劇情的需要，還是會有人加入你的冒險行列，比如一開始與無名和劍晨的相遇，加入天下會後與死奴、血暗天等部下縱橫江湖替雄霸打下無數的江山、之後峰迴路轉又與和秦霜、聶風、獨孤鳴、釋武尊共同對付雄霸，和楚楚連袂前往拜劍山莊等，最多能有五名人物共同加入隊伍，與你分享戰鬥與經歷點點滴滴的生活考驗。整個遊戲的劇情幾乎完全以漫畫的劇情發展，完整交待步驚雲乖舛多變的前半生，直到步驚雲手刃雄霸爲止。

戰鬥畫面





▲年幼的步驚雲驚見無名出神入化的劍法，欲拜無名爲師。

◀重出江湖的劍聖欲剪雄霸羽翼，步驚雲首當其衝，他能逃過一劫嗎？

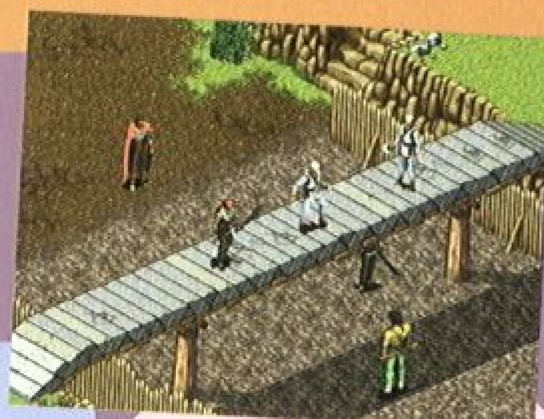
遊戲類型／角色扮演
發行版本／光碟版
設計公司／智冠科技
發行公司／智冠科技
使用平台／WIN95
發行時間／三月下旬
硬體需求／
★機種：486以上
★記憶體：未定
★音效：未定
★模式：SV
★操作：K/M



美術表現盡善盡美

遊戲畫面以640×480高解析度的方式來呈現漫畫中的權慾世界，不管是遊戲地圖或是戰鬥畫面，都是以45度角斜向3D立體方式來表現，玩家將可踏遍各個知名的場景，像巍峨壯觀的天下會、謎樣的凌雲窟、氣派的俠王府以及拜劍山莊等。在各大場景中還會細分出許多的小場景，像天下會中就有天下第一樓、飛雲堂、望霜樓、湖心小築等，其它場景即使漫畫中沒描述的也都依照實景畫出大廳、餐廳、花園廚房等相當的完整。在一般地圖是開放式的，玩家可以任意閒逛，進入屋內則會切換成另一視野，靠近螢幕下方的兩牆將不會顯現出來，如此一來讓玩家對於整個室內擺設一目了然，更易於搜索。

整個場景內的一草一木均是3D刻畫出來的，不論任何傢俱擺飾都眞實的讓人覺得有置身其中的錯覺。以往智冠的遊戲常被人詬病的一大缺點就是美術不盡如人意，但這次風雲的整體美術風格均是由風雲原著漫畫的主筆～香港漫畫天王馬榮成所監製，玩家可以從遊戲畫面上見識到這款遊戲出眾的美術功力。除了場景外，人物圖像的描繪也極爲細膩，會隨著劇情的轉換而有不同的圖像，如步驚雲就有小時候、長大後的造型、換了麒麟臂之後又有另一種不同的面貌；聶風獨眼前後也不同等等。





遊戲網羅了「風雲」原著漫畫中所有知名場景，天下會、連城寨、凌雲窟、俠王府、拜劍山莊等。

層層漸進的練功方式

在戰鬥方面可說是重頭戲，玩家所扮演的步驚雲一開始會有最基本的霍家劍法，隨著劇情演變以及能力的提升，將可學到不同的武功，如排雲掌、劍21等，練功的方式有點不太一樣，例如玩家剛學會排雲掌時，只有第一式行雲流水可用，玩家需經過不斷的與敵人過招增加經驗，當到一定的程度即可練成第二招披雲戴月，依此方法來練。而加入的伙伴也有自己能使用的武功招式，像聶風的風神腿、傲寒六訣；無名的無名劍法；秦霜的天霜拳等。每個武功招式配上獨特的動畫，會令玩家愛死它！在敵人方面，漫畫中有名的大魔頭也都將一一現身，雄霸、劍聖、斷浪、天池十二煞等，準備好和他們好好戰鬥一番吧！



拜劍山莊發出劍祭令，步驚雲能拿到號稱曠世的「絕世好劍」嗎？

各式神兵利器一次出爐

此外在漫畫中描述的各類神兵利器，更是許多漫畫迷心中的最愛，斷浪的傳家之劍～火麟劍、聶風的雪飲刀、無名的英雄劍、無雙城之寶無雙劍，還有一柄引起大爭奪戰的絕世好劍，這些你都將可親眼目睹其威力。除了這些知名的寶劍外，製作群更是發揮了無比的想像力與創造力，虛擬了漫畫中所沒有的各種的兵器與護具，而這些物品都不是在主要任務線上可得到，企畫利用一些旁支的任務故事來讓玩家執行，或是在某個隱藏點才能找到，屆時玩家可以看看到底是知名寶物厲害，還是遊戲中才有的特定超級寶物厲害。雖然物品變多了，但是所能攜帶和裝備的物品將有所限制，每名角色的背包內只能放進固定數量的物品，你無法再誇張的將所有找到的寶貝全部往背包內扔，玩家得視需要做最好的取捨。



「絕世好劍」即將出爐！



水滸傳

話說宋朝嘉祐年間，天下瘟疫猖行，太尉洪信奉詔前往江西上清宮祈禳天下瘟疫，豈料洪太尉一時好奇心起，闖入伏魔之殿，誤放走了封印在此地數百年的一百零九條妖魔…。

咦？不是一百零八條好漢嗎？怎麼…??哈哈！別懷疑，在這款智冠科技即將發行的「水滸傳」中，玩家所要扮演的角色正是「梁山第一百零九條好漢」!!



創新風格的武俠派SLG

想到SLG就會令人聯想到士兵、弓箭手、魔法師、白魔道士等等職業…，可是眞是抱歉！這些都太老套了，來場刀光劍影的武功大對決如何？製作小組透露，「水滸傳」的遊戲內容已由原本預計的十五關擴增到了三十關，而劇情則由王進私走延安府開始，一直到群豪齊赴梁山聚義為止，登場人物共計五十餘人，數百種武功招式，熱鬧非凡、精彩可期。

如前所述，玩家所扮演的既非樂善好施的「及時雨」宋江，也不是十八般武藝樣樣精通的「九紋龍」史進，玩家在這款遊戲當中將扮演「第一百零九條好漢」，並與水滸傳中的各路英雄們一同創造屬於自己的傳說…。如何？很有趣不是嗎?!趕快替自己取一個響亮的稱號吧！否則當別人叫你報上名號時才想，那可就來不及囉！



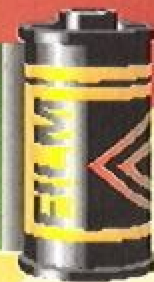
水滸傳中的登場人物衆多



好得讓你耳目一新

「水滸傳」創新的地方還不只一處，玩家角色不但隨著等級的提升可不斷的習得新招式，甚至有些招式還會「進化」，也就是說有些招式還有等級的差別，而招式的呈現方面更是多彩多姿，除最基本的攻擊招外，還有必殺攻擊、遠程攻擊，可一次攻擊四周所有敵人的迴旋技，一次連打出數個招式的連續技，還有亂舞技、集氣技、回復技和氣功技，而氣功又分爲直線型、周圍型、擴散型及範圍型氣功等等，多得令人眼花瞭亂，而據製作小組透露，每一個角色除了隨等級提升

遊戲類型／戰略
發行版本／光碟版
設計公司／智冠科技
發行公司／智冠科技
使用平台／DOS
發行時間／未定
硬體需求／
★機種：未定
★記憶體：未定
★音效：未定
★模式：未定
★操作：未定



辣片追緝令

超華麗的聲光表現

自從「水滸傳」公開其展示畫面之後，便擄獲了不少玩家的心，原因無他，這款遊戲的聲光效果實在是太驚人了！遊戲支援640×480的高解析度模式，45度斜角的場景繪製的十分古色古香，一草一木皆刻劃地相當細緻，舉凡原著當中的名場景如「白虎節堂」、「野豬林」、「東溪村」、「蓼兒洼」乃至於「梁山泊」，盡皆躍然於螢幕之上。

此外人物的動作、招式皆是以3D STUDIO製作而成，一招一式皆是經由專業動畫師設計、RENDER製作出來的，看「入雲龍」公孫勝施展出「神妙御劍心法」時，手中利劍宛如靈蛇般飛出；看「花和尚」魯智深施展「佛法無邊」，大腳往地上一踩，周圍敵人頓時跌個人仰馬翻；還有「立地太歲」阮小二的「犯太歲」、「沖太歲」、「行太歲」、「太歲頭上動土」；「活閻羅」阮小七的「求生不得」、「求死不能」、「生不如死」；「托塔天王」晁蓋的「天王射日式」、「天王抱月式」、「天王聚義式」；「赤髮鬼」劉唐的「猛鬼出關」、「百鬼夜行」、「鬼氣沖天」；「雲裏金剛」宋萬的「金剛擊」、「金剛崩」、「金剛封」…等等，一個角色動輒十來招，不但招式名稱設計得令人拍案叫絕，在動畫的表現上更是顯得迫力十足。



華麗眩目的戰鬥場面

梁山好漢齊聚一堂

一天，玩家所扮演的主角在路上碰見了被官兵追殺的王進及其母親，路見不平的俠義之心油然而生，也因此與梁山泊眾好漢結下了不解之緣。製作小組表示，在故事情節上雖然必須針對遊戲上作些修改，但仍儘量忠於原作，以期玩家在遊戲之餘，也能一窺水滸原著之堂奧。

玩家在遊戲當中將會逐漸結識水滸傳中的各路英雄好漢，並與他們一同經歷水滸的故事，雖然遊戲方式是正統的回合式戰略遊戲，但是過關條件並不僅限於一種，有時候您必須將敵人盡數殲滅，有時又得突破敵軍的重重封鎖撤退，甚至有時還必須與敵人單挑。而在旅途當中皆不時的會有休憩點可供玩家補給物資，聽取情報，打累了上酒店小酌一番，小二不但會告訴你一些水滸傳中的典故，甚至在你幾杯黃湯下肚之後，還能從小二那裏得到一些小道消息喔！例如哪裏有特殊寶物，或在哪裏可找到特殊人物等等，所以一有機會千萬別忘了到此小酌一番喲！





全都放馬過來吧！誰怕誰！



即可習得的固有技外，還有隱藏技的設定喔，不過這些隱藏技則必需在遊戲當中找到高人傳授才能習得。

不但武技能夠提升，連武器都有提升威力的設定，若碰上了「金錢豹子」湯隆，別忘了將自己手上的傢伙拿給他重新打造打造，說不定一把蓋世神兵就此誕生，不過找死要錢的湯隆打造兵器可不便宜，否則何來「金錢豹子」的美譽？而道具、寶物的設定更是琳瑯滿目，在戰場上受傷時就用用「狗皮藥膏」，氣力用盡時就啃啃「牛肉」，由於每個人物身上除了裝備之外，所能攜帶的物品有限，因此應該帶哪些物品上戰場，也成了玩家所要考量的因素之一；至於像「人肉包子」、「透瓶香」有什麼功用，就留待遊戲上市之後由玩家們自己去發掘吧！





休妮亞傳說

休妮亞傳說的故事緣起



傳說500年前，邪淫王被性技敗之後，並沒有眞正到達地獄，她逃脫到位於門羅海的東北方的一座叫斯區藍迪的小島上，斯區藍迪是一個人民生活安定的國都，素有天使之都的稱呼，在這裡看不到暴力以及邪念。邪淫王因爲身體受到極度的創傷，所以在斯區藍迪上的一座名叫安妮粗桑河中化成了一朵花，以藉此修身調氣補足眞氣，從此所有生活在這裡的人民，在每天的清晨都聞到一陣濃郁的香味，大家循著香味的來源發現了這一朵花，村長將它命名爲『休妮亞』。



惡慾魔神休妮亞

經過了漫長的五百年，這朵花的香味日漸的濃郁，所有的村人都習慣於在每天清晨起來聞到它的香味，這似乎已經變成人民的必需品，如果一天不聞它的話，整天的工作都不能順利地進行，並且腦子也會變得遲鈍，就在人民把它當成生活中的一部份時，它的花苞也越來越大，大的可以塞下一個人。某日，村長便命人將花苞砍開，看看裡面到底是什麼東西，當他們把花苞砍開的那一剎那，便看到裡面有一個美麗的女孩屈腿弓背的坐在那裡面，她就是：邪淫王・休妮亞。

經過500年吸收日月精華，邪淫王的威力更甚於以往，此時的她正準備以小女孩純潔的外表，重新來顛覆這個世界。幽冥大帝知道了邪淫王再度出現危害人間，便派出使者「安提娜德魯」到凡間去捉拿邪淫王，務必要在邪淫王犯下大錯之前，將她抓回來，於是安提娜德魯便上路了！

遊戲方式與悶絕相同

以上所說的便是『休妮亞傳說』的故事緣起，說到這套遊戲，有必要先來談談前年暑假由鷹揚資訊所發行的遊戲『悶絕』，當時這套遊戲精美的畫風、簡潔有趣的特殊玩法震憾了許多玩家的心。現在我們要爲您介紹的這款遊戲『休妮亞傳說』，在許多方面都與『悶絕』極爲相似。

首先是故事部份，休妮亞傳說一共有多達15關的故事，每一關都



戰鬥畫面



士兵海倫

遊戲類型／益智
發行版本／光碟版
設計公司／鑫盛資訊
發行公司／鑫盛資訊
使用平台／WIN95
發行時間／三月
硬體需求／
★機種：486DX2-66以上
★記憶體：8MB
★音效：S
★模式：SV
★操作：M/K



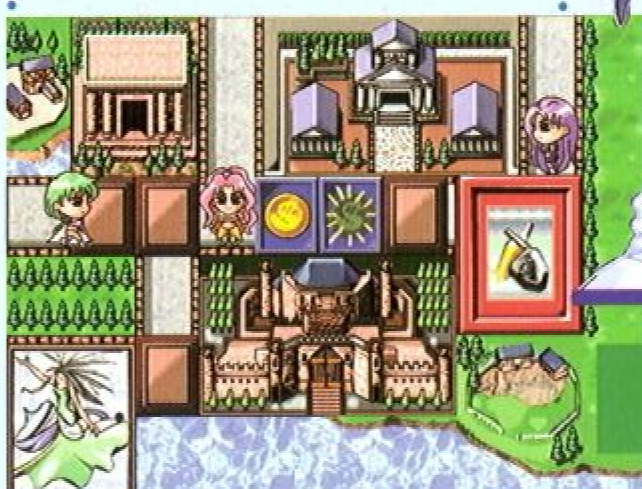
辣片追緝令

精彩的紙牌戰鬥遊戲



就遊戲的進行方式而言，最大的改變是加入了『地圖』模式，這是一個類似大富翁玩法的地圖畫面，玩家和電腦所操作的人物在此以擲骰子的方式交互移動，雙方人馬必需在此賺取金錢、並取得更多的戰鬥紙牌，且運用各種手段與計策來打垮對手，說到這裡，對於『賺取金錢』與『打垮對手』這兩項相信各位玩家應該都可以了解是什麼意思，但是什麼叫做『取得更多的戰鬥紙牌』呢？『戰鬥紙牌』是什麼東西？有什麼用處呢？

原來本遊戲和悶絕一樣都是所謂的紙牌戰鬥遊戲，所謂紙牌戰鬥就是說玩家和電腦彼此之間必須以各種紙牌來互相攻擊，但是本遊戲和其它紙牌遊戲不同的是，遊戲中所有人物在一出場的時侯身上只有很少幾張戰鬥牌，玩家必需在遊戲中使用各種手段與方法去取得更多的紙牌，如果不能夠取得足夠的戰鬥紙牌，那麼一旦進入戰鬥中便沒有辦法發動攻擊，只有的挨打的份了，因此和大富翁那一類的遊戲不同，賺錢並不最大的目的，取得更多、更好的戰鬥紙牌才是本遊戲在這個階段中最重要的目標，取得紙牌的方法有許多種：買、偷、搶、撿、換…等，就看玩家怎麼應用了。



地圖模式

除此之外本遊戲也有許多一般大富翁常見的題材，如交稅、坐牢、意外事件、天下掉下橫財、互相陷害…等等，也是不會輸給傳統大富翁遊戲的，當然，由於題材與故事時代背景的不同，本遊戲許多點子和其他相類似的遊戲是不同的，應該可以給玩家一點新鮮的感覺吧！

春假最佳「廝殺」遊戲



前面談了這麼多有關大富翁的話題，可能會使玩家誤以爲這又是一套大富翁類的遊戲，那就不對了，玩過悶絕的人一定知道該遊戲最大的樂趣就在於戰鬥部份，本遊戲也不例外，重頭戲是在戰鬥的部份，在地圖模式中，當玩家操控的人物和電腦操空的人物位於同一個格子裡的時候，便可以展開戰鬥，這時的戰鬥方式便是和您在悶絕中所見到方法相同，雙方互相以戰鬥紙牌攻擊對方，當其中一方的興奮度達到100%時便算是輸了，不過每次雙方的戰鬥只能進行3～5個回合，如果在限定的回合數內不能將對手擊敗的話，就必需要再等待下一次再碰在一起才能繼續戰鬥了。





有一段精心編製的劇情，讓您了解整個遊戲發展的來龍去脈，而在出場人物方面也增加到31人，相對的，各種精彩畫面的數量當然也就跟著增加了。









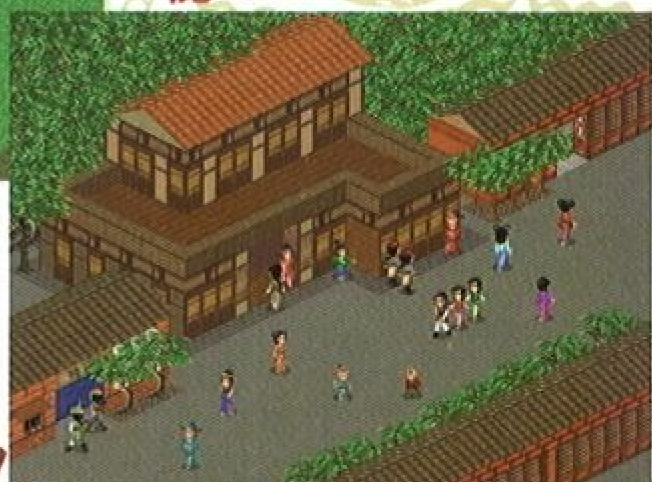
辣片追緝令

鹿鼎記 II 神龍教

豐富的故事劇情

金庸筆下的人物相信大家都非常熟悉，想必不需要再多作介紹了！但除了主角群外，『神龍教』這套遊戲多加了許多特殊角色，但要小心這些配角們搶走韋小寶出風頭的機會喔。　故事內容銜接前作鹿鼎記，但為提高遊戲的耐玩度及趣味性，特別加強了許多關卡設計和生動的對白，除按照電影劇情發展外，由龐大的遊戲世界（從北京城到昆明城）及支線架構、豐富而不落俗套的事件串連，『神龍教』將不再只是單純的電影改版RPG而已。





城鎮與原野一景

中國風的界面設計

神龍教在美術表現（256色高解析）與人物設定上有了全新的突破，除此之外，在界面設計上也花費了一翻苦心。由於只要一隻滑鼠便可行遍天下，當然在界面設計也以操作方便為原則，雖說為了方便但也當精細且中國風十足，且遊戲的操作介面相當的豐富，相關資訊也非常的充足，完全考慮到玩家的需求。

在人物設定上也與一代的Q版造型完全不同，以精緻生動的畫風為訴求，讓角色人物一出場就知道這是那位人物呢！且戰鬥畫面改為90度角，與遊戲地圖不同，原以為會比45度角水準相差許多，沒想到感覺反而更好了，立體化的戰鬥背景加上華麗的招式，真是一大享受，相信在玩過「鹿鼎記2－神龍教」後，對國內自製的角色扮演遊戲將不會再有遺憾！玩家們便拭目以待吧！



中國風的界面設計



戰鬥特效



天牢戰鬥

遊戲類型／角色扮演
發行版本／光碟版
設計公司／歡樂盒
發行公司／歡樂盒
使用平台／DOS/WIN95
發行時間／三月上旬
硬體需求／ ★機種：486DX2-66以上 ★記憶體：8MB ★音效：WIN95相容卡 ★模式：SV ★操作：K/M

辣片追緝令



三國志演義II 赤壁

中文遊戲的新大陸

談起「三國志演義」，國內的三國遊戲迷們一定不陌生，他獨特寫實的表現手法、令人熟悉的「三國演義」影片以及採取全局單一戰役的創新表現，完全與一般廣泛的三國遊戲大有不同，但其最受矚目的卻是他的出生地～海峽的對岸。

與前作一樣，大陸版「三國演義」連續劇的精彩影片忠實的融入遊戲的每個階段，不僅帶給玩家的時代感受立即明確的傳遞出來，也是其他三國遊戲所無法達到的娛樂效果；另外製作的前導公司也徹底的在技術上求精求好，就以片頭的影片爲例，大陸中央電視台的專業剪輯技術不容否定，短短的兩分鐘內，將著名的「赤壁戰役」淋漓呈現，再加上製作公司以Indo Video Interactive IR41 driver所完成的電腦視訊效果，畫面的品質直逼電視的水準，令人耳目一新。







古色古香的美術表現

遊戲開始囉！

兼具古典與現代的民族音樂

與前作「官渡」一樣，「赤壁」遊戲的進行是採用分秒必爭的即時作戰方式，但不同的是，爲了將遊戲的娛樂效果徹底發揮出來，遊戲不再賦予玩家操控大局的作戰方式，而改以前述以階段關卡的過關方式進行。遊戲中加入了建造、生產與升級等新玩法，玩家可以建造帥帳、糧倉、錢莊、木材廠、兵器廠、騎兵帳、步兵帳、弓兵帳、水軍船樓、高塔以及營寨牆等各式建物，以紮實戰備生產工作；其次，訓練工人開始砍材、收稻、採礦及建設等，厚植我方的戰略資源；接下來便是大量生產各式戰鬥單位，準備大舉進攻敵陣，贏得勝戰。

氣勢磅礴的戰鬥音樂向來就是該系列遊戲的特色，此次「赤壁」在遊戲配樂上依然用心良苦；以古典的旋律爲主，搭配現代的樂器表現，你能想像簫、古箏、法國號、長笛、木鼓及電子合成樂搭配的盛況嗎？順便再提一點，「三國志演義」系列二「赤壁」支援多人連線對戰，舉凡直接串列連接、數據機連接、區域網路連接及網際網路連接都有支援。





陣容堅強的水軍部隊

大軍守城，何人敢犯？

遊戲類型／歷史模擬即時戰略
發行版本／光碟版
設計公司／WayAhead
發行公司／歡樂盒
使用平台／WIN95
發行時間／二月
硬體需求／ ★機種：486DX4以上 ★記憶體：8MB ★音效：S ★模式：SV ★操作：M/K



愛咪 (EMMI)

愛咪正身陷危機!!

自幼就失去母親的愛咪，在父親的細心照料之下終於長成婷婷玉立的17歲少女，然而就在愛咪17歲生日的當天，一手拉拔愛咪長大的父親也離奇地離開了，只留下從小對愛咪就有愛慕頃向的乾弟弟智美與愛咪相依為命；天性樂觀開朗的愛咪並沒有因為這些不幸的事而終日鬱鬱寡歡，她依然是笑容可掬地與乾弟弟快樂的生活在一起，直到父親以前的祕書理惠的出現，改變了姊弟二人的命運。

理會要求愛咪償還父親所積欠的大批債務，並扣押愛咪家中所有的財產作為抵押；可是，面對如此天文數字的債務，愛咪實在無力償還，而弟弟智美為了償還債務私下答應了理惠的條件，自願回到父親以前的事業速見綜合醫院。愛咪發現弟弟失蹤後，到處遍尋弟弟的下落，就在速見綜合醫院中，愛咪發現一位外型酷似智美的男病患，愛咪打從心底認為她就是智美，可是為什麼會如此冷漠呢？為了拯救自己的弟弟智美，為了查出其中的眞相，愛咪喬裝成護士，混入醫院，展開了令人震驚的冒險故事。

登場人物介紹

愛咪



超絕樂天派的開朗女孩，時時有新的點子與想法，好奇心十足，冒險勇氣也是十足，是個不安於室，動不動就會有驚人舉動的獨特女孩。

瞳



半路殺出的謎樣女孩，據稱擁有兩項金氏世界記錄（頭髮的數量與胸圍），一路上都不太曉得她的來意與目的是什麼，只是暗中似乎一直幫著愛咪解開故事的迷團。

菫



穿著好像小丑裝的醫院患者，為了治療先天性的家族疾病而長期住在醫院內，她的童年有一半是在醫院渡過的，對醫院的一切也都有如自己家一樣的瞭若指掌。

鏡子



速見綜合醫院的女醫師，在醫師的白衣下，常是性感惹火的成熟裝扮，是醫院中知名度很高的風雲人物，在她受人矚目的外表下，似乎隱隱約約暗藏著什麼不可告人的祕密。

遊戲類型／文字冒險
發行版本／光碟版
設計公司／日本Himeya
發行公司／歡樂盒
使用平台／WIN95
發行時間／二月中旬
硬體需求／
★機種：486DX以上
★記憶體：8MB
★音效：S
★模式：SV
★操作：K/M

辣片追緝令



『愛咪』讓你大開眼界！

從「禁斷之血族」、「禁斷之血族2」、「XENON」、「悅樂之學園」後，歡樂盒將於二月中旬再次推出本系列的最後一款遊戲～「EIMMY」。這是一套相當具有爆炸性發展的成人文字冒險遊戲，故事敘述主角自幼雖然遭遇許多不幸的際遇，但是由於她樂天的個性，因此即使雙親皆已離她而去，但愛迷與乾弟弟智美依然過著愜意的生活；可是背負了父親龐大債務的愛咪，在苦思如何解決的同時，唯一的弟弟智美又深陷危機。於是愛咪挺身而出，用盡所有冒險犯難的精神，誓言拯救弟弟的安危。

「EIMMY」冒險故事便這樣展開了，要救出身陷危機的弟弟，愛咪使出混身解數，從女子高校生、看護婦到洋鏡館的女服務生，簡直比招考電視台演員還費工夫；同樣的，製作這套遊戲的製作公司Himeya也輕鬆不到哪裡去。「EIMMY」的美術風格走的是「XENON」數大便是美的風格，舉凡超量的頭髮份量、傲視群芳的胸圍尺寸，其目的大概都是爲了震撼玩家的感官而來的；因此，咱們姑且不論好壞與否的問題，「EIMMY」的CG每一張都比別的AVG來的有看頭倒是不爭的事實。





智美

愛咪的乾弟弟，從小就常常住院的纖弱型男生，感覺文質彬彬，但是略嫌陰沈了點，個性上與愛咪相差很多，是個意志不太堅定的軟弱男生。



香織

似乎有不明企圖的醫院護士，在醫院中以人緣奇佳而聞名，對每個人都一付笑容可掬的親切態度，但私底下就跟愛咪一樣，找尋著某些祕密的答案。

精彩的，錯過一定可惜！

「EIMMY」雖然稱不上是C’s ware的年度大作，但是在日本販售時還是掀起了一陣不小的炫風，發行公司還很有創意地在首批的特典內贈送一件相當別緻的雨衣，算是相當獨特的宣傳手法，不曉得國內的雨衣代理公司是否有意跟進，令人相當的期待，因爲那件雨衣眞的很不錯。這次台灣方面預計發行的是最新的Windows 95版本，內容與DOS/V版相去不多，但是加入的龐大眞人配音資料，玩過該公司作品的玩家一定深知其中的絕妙之處吧！





↑喔喔！撐下來…

←哇…這天終於到了！





靈劍傳奇

故事序曲……





遊戲中刻劃生動細緻的場景

傳說在遠古時代曾經有四位狂神，祂們分別擁有四樣神器，那就是『天闕』、『玄將』、『羅刹』以及『龍敖』。這四大狂神利用這四樣神器荼毒無辜的百姓，後來卻不知爲何被封印起來，而這四樣神器據說被埋藏在某個人煙稀少的地方永遠地沈睡著。根據古書記載，若挖掘出這四樣神器中的任何一項，該狂神就會復活，並且附身在擁有神器的人身上。至於這四大狂神則各有好壞，而且彼此相剋。

曾經有兩人分別挖出『天闕』與『玄將』兩神器，結果持有玄將邪鏡的人變成了萬惡之源，到處殘殺生靈，不僅人界受到危害，就連神界、鬼界、靈界、妖魔界等異界都無一倖免，使得各界之間的結界遭到破壞，而天下大亂。幸虧持有天闕靈劍的玄大俠，利用那把靈劍再次將邪鏡封印住，才維持了各界的平衡。可是萬惡之源並未完全消滅，祂揚言百年後將再復活，屆時祂要全世界陷入黑暗之中、萬劫不復。當時玄大俠耗盡眞元仍無法完全消滅萬惡之源，他告訴世人將輪迴轉世，等待百年後再與萬惡之源做個了結。於是眾人將希望託付在百年後即將現世的『靈劍傳人』。靈劍傳奇是一部奇幻的武俠角色扮演遊戲，玩家將扮演故事中的主角段丰，且必須進入仙界、闖鬼城，遊走於異界之間。

豐富的故事劇情、多變的人物造型



遊戲中的串場動畫運用了大量的3D立體技術，在戰鬥介面方面，依然是容易上手且以簡明易懂的圖塊來表示，採45度戰鬥視角，攻擊招式有全螢幕的特殊攻擊效果，以及程式上的特殊技巧，完整呈現戰鬥時的震撼效果。場景隨故事張力而產生許多不同的變化，也有許多有趣的人物與故事情節，是一套不可錯過的角色扮演遊戲。



招式的戰鬥畫面多變攻擊

遊戲類型／角色扮演
發行版本／光碟版
設計公司／泰騰科技
發行公司／泰騰科技
使用平台／DOS
發行時間／二月
硬體需求／ ★機種：486以上 ★記憶體：8MB ★音效：S ★模式：SV ★操作：K/M

以上圖片均為開發中畫面





辣片追緝令

從傳說中的古中國歷史開始的誌武神大戰

誌武神大戰



完全中國式的故事背景



100%的3D運算介面

這是一塊擁有許多民族混合生活在一起的大陸，各民族間皆相互對立並不時引發各種衝突，所以一直呈現混亂的局勢。這個現象一直維持到一位名叫冥闖的聖主平定亂世為止，由於冥闖主張各民族間的平等，因此他的出現和勢力擴張受到少數民族熱烈的支持。冥闖獨特的個性和氣質吸引許多的將領跟隨他，並一起平定了亂世，把國家統起來，他命國號為義天，自稱是天龍天帝，冥闖在位期間非常努力治理國家，所以後世對他有非常高的評價。

但是好景不長，天龍大帝去世後，各民族間的糾紛衝突又慢慢地出現了，並且這個現象越來越表面化了。特別是地方的一些將領利用民族間的糾紛來引發戰事並取得權力，因為繼承王位的聖帝在各方面的能力和先王比較起來仍嫌不足，因此無法有效處理於民族間的對立...。

最後王室終於發生了叛亂，文官們反對那些擾亂朝政且中飽私囊的外戚勢力，最後聖帝被處以死刑。天龍天帝所建立的義天只維持了短短的六十年，主導文官們叛亂而奪權的儒平改國號為浩，並將分列的領土恢復。但是各國間的戰爭仍不斷發生，因為除了浩之外，在這塊大陸上仍有許多的國家或民族，長期的消耗戰使得局面更嚴重時，發生了一件大事，那就是從古書裡流傳下來的鬼將出現，並提供平定亂世的重要線索，究竟鬼將和玩家要如何克服亂世呢？

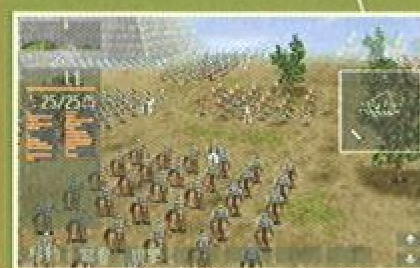
角色介紹



法虎：
男主角，24歲的強壯年青人。小時候就展現出比別人優秀的才華。



彪龍：
一名武藝高強的男子，34歲的中年人。看起來有一點憂鬱，是少數精銳部隊"龍成團"的指揮官。



遊戲類型／即時戰略
發行版本／光碟版
設計公司／MIRINAE
發行公司／富峰群
使用平台／DOS/WIN95
發行時間／三月上旬
硬體需求／
一機種：486DX2以上
★記憶體：8MB
★音效：S
★模式：V
★操作：K/M



VR戰警II

移植效果 與大型機台不分軒輊

SEGA公司所推出的遊戲不管是在大型電玩市場或是家用



電腦上，都受到專家級玩家一致的肯定。在個人電腦3D加速卡盛行的現在，越來越多遊戲移植到個人電腦平台上，不但帶來了高畫質的享受，音樂、音效的表現也與大型電玩不分軒輊。現在要介紹另一款個人電腦遊戲，就是曾經轟動一時的「VR戰警」繼集～「VR戰警2」。

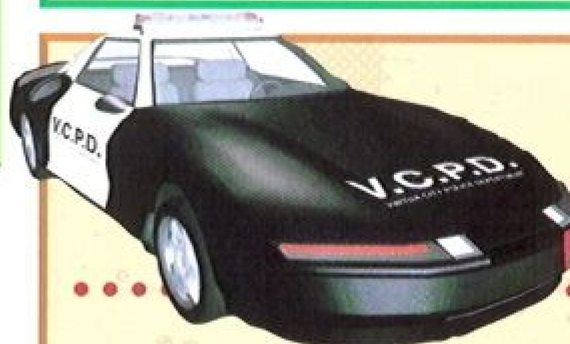
原本「VR戰警」系列就是以光線槍爲主的射擊遊戲，但在個人電腦對光線槍支援程度不足的情況下，本遊戲主要是採用滑鼠做爲射擊瞄準的工具。遊戲採用640×480的高解析畫面，即使在沒有3D加速卡的情況下，也能夠表現出相當不錯的效果；如果您電腦上的顯示卡具備3D加速功能，只要在遊戲中加以設定，整個畫面馬上有脫胎換骨的表現，不但具有半透明效果、馬賽克模糊，最主要的是畫面捲動效果變得極爲流暢，敵人的動作清晰可見，感覺上與大型電玩相去不遠。和遊樂器版本比較起來，可以說是向前邁進了一大步。







遊戲類型／3D射擊
發行版本／光碟版
設計公司／SEGA
發行公司／鼎昌
使用平台／WIN95
發行時間／三月上旬
硬體需求／ ★機種：P-133以上 ★記憶體：16MB ★音效：S（支援Direct） ★模式：SV（支援Direct） ★操作：K/M/J



遊戲過程緊張刺激

遊戲中最大的特色，在於所有畫面、場景都是以3D多邊形建構，與一般平面貼圖射擊遊戲最大的不同，在於玩者射擊到敵人的不同部位時，所產生的反應也完全不一樣。像是打中腳部時敵人會跪下來、擊中槍隻時槍隻會被彈飛老遠、打中屋頂邊緣或高處的敵人會掉下來，擊中跳到空中的敵人時，會在空中旋轉好幾圈、連續射擊同一個敵人時也會把他打得節節後退…，這樣的處理方式讓遊戲給人的感覺十分逼眞自然，玩起來的緊張感自是節節上昇。



◀這樣的配備夠酷吧！



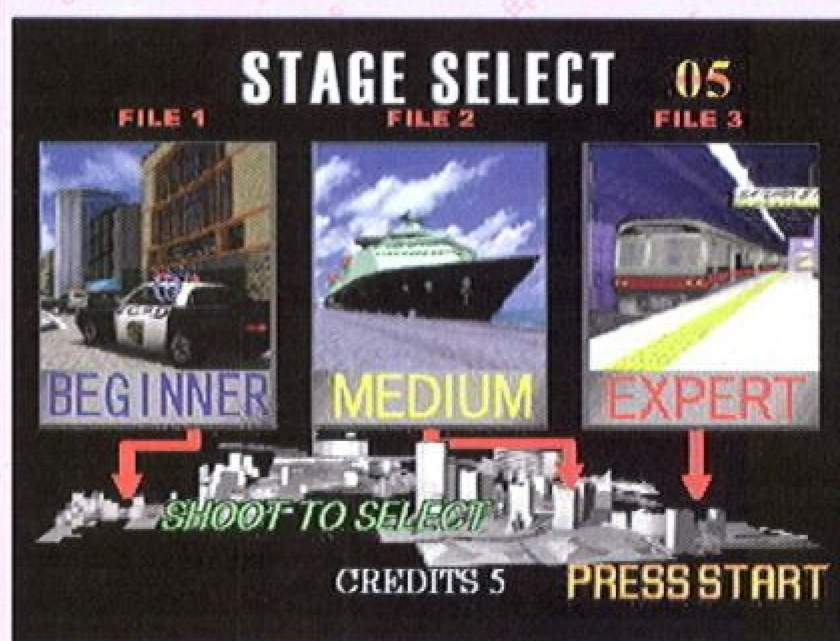
目標明確的敵人探測系統

遊戲中創造了敵人探測系統，當敵人正在拔槍瞄準玩者時，身上會出現一個圓型的瞄準圈，並有二根指標不斷的旋轉靠近，當指標重合時敵人就會開槍。玩家必須時時看清畫面上敵人開火的先後順序，優先解決威脅最大的敵人，否則飲彈太多，可是會Game Over的！

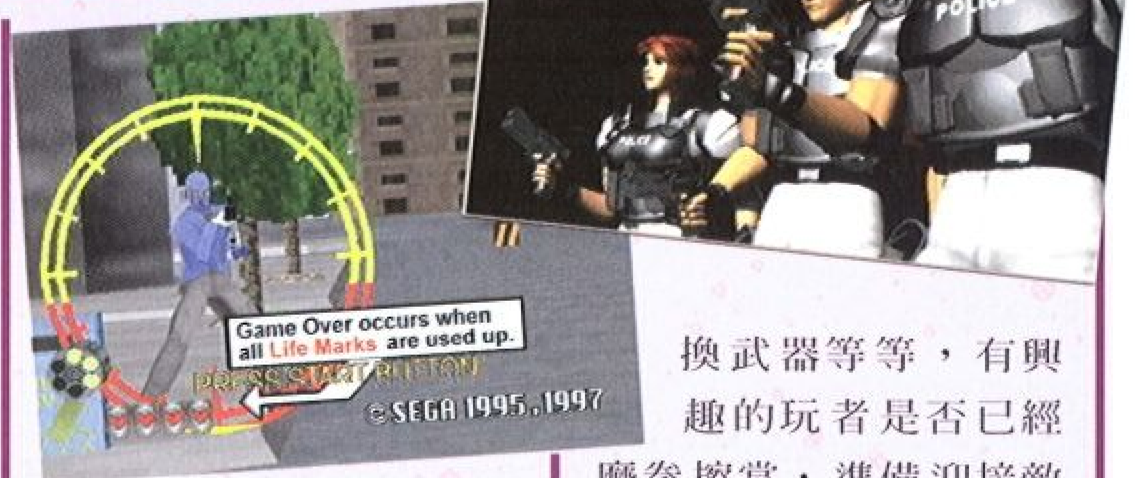
遊戲的節奏感掌握得相當好，雖然玩者擁有無限的彈藥，但是手中的槍枝和一般的左輪手槍一樣，只能容納六發子彈。在一波波的敵人攻勢中，玩者必須在喘息的空隙中補充彈藥，否則就很容易讓敵人有可乘之機。在遊戲過程中，玩者可以在敵人身上、打破的箱子等隱藏地點中找到特殊的武器，像是散彈槍、自動手槍、機關槍等等，以更強大的火力來阻止罪犯。不過在取得強大火力的同時，也別忘了別誤殺人質，否則是會平白損失一條生命的。



每個關卡還有分支路線喔！



共有三個主要關卡可供選擇



如果您是這類遊戲的高手，「VR戰警2」中還有些增進遊戲性的特色。雖然主要的關卡只有三關，但是每個關卡中段都有分叉的路線，換句話說每一關都值得各位玩者品味二次。如果能夠順利清除最後的大頭目，那麼在設定畫面中還會增加可愛的大頭版人物、敵人以亂數順序出現、畫面左右鏡射等項目，讓玩者有更多的選擇。除此之外，爲了獎勵玩者的努力，還有自動填充子彈、無限制更換武器等等，有興趣的玩者是否已經磨拳擦掌，準備迎接敵人的挑戰了呢？歡迎你向「VR戰警2」，挑戰你的反應能力！







水滸傳 英雄少年

遊戲類型／角色扮演
發行版本／光碟版
設計公司／VA工作室
發行公司／福旭
使用平台／DOS
發行時間／三月上旬
硬體需求／ ★機種：486DX4-100以上 ★記憶體：16MB ★音效：S、CD音源 ★模式：SV ★操作：K

您是否曾想像自己一騎快馬、浪跡天涯、快劍蕩盡人間邪惡？也許您夢想著自己是一位羅賓漢式的俠盜，劫富濟貧、威名遠播，和好友一起過著大塊吃肉、大口喝酒，豪氣干雲的綠林生涯，那麼不要猶豫，來加入我們的水滸校園吧，實現您的理想，一償您心中的宿願！

在人人都關心英雄們的光榮成名史的時候，讓我們來看看他們的少年時代吧。看看他

不打不相識、相偕闖江湖

們在經歷了什麼樣的成長過程後才成就了威名遠揚的豪傑。本遊戲以平易近人的校園生活爲題材，令人倍感親切。玩家將會看到水滸英雄們在少年時代的形象，是頭角崢嶸、初露端倪？還是無所事事、不學無術？也許是深藏不露、含蓄謹慎，也許是輕狂自大、目中無人，這些，都留待玩家去自行發掘。







↑盧俊義老師人摸狗樣的說：「起床啦！上課！」

↓"三碗不過崗"的景陽崗口

←喂！喂！這裡是男生宿室耶！

水滸新人類的校園史跡

本遊戲以640×480、256色的高解析模式呈現。遊戲從玩家扮演劉宏進入梁山泊的那一天開始。這個紅發小子劉宏誤打誤撞地進到一所以暴力聞名的私塾就讀，並在上學的第一天就闖下了禍。不過卻也因此結識了兩位好友：林沖和魯智深，眞可謂不打不相識，英雄惜英雄啊！尤其是私塾裡的一位女同學燕青，更令劉宏一見鍾情，狂追不捨。這四個活寶湊在一起，直把校園攪了個天翻地覆。他們制服了本校中惹事生非的小太保，教訓了外校前來搗亂的不良學生，更擺平了在墳地到處游蕩的僵屍…。







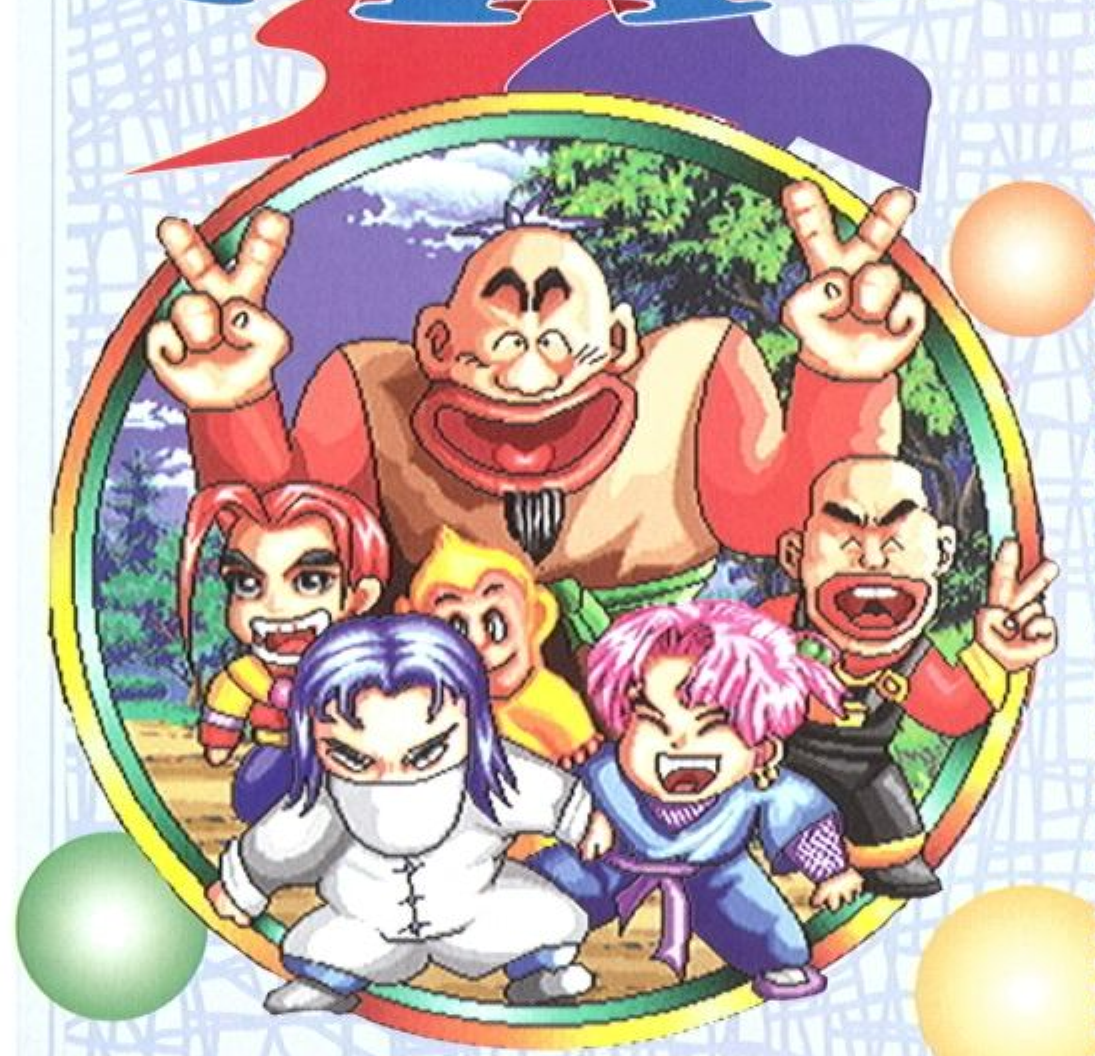
→直接在地圖上就開打起來了！

↓可愛型的操作界面

←十里繁華中的京城一角



人物QQ、動作也QQ喔！



本遊戲中的人物多爲大家熟悉的水滸英雄們，雖然無法將一百零八將全部推出，但出現的人物個個生動鮮活。造型採用Q版的大頭娃娃式，人物特徵突出、十分傳神。尤以人物個性描寫爲重點，如劉宏的熱情開朗中帶點糊塗、燕青嫵俏的外表下卻性如烈火、魯智深的粗魯醜陋卻隱藏著善良溫柔，其他人物或陰險或率直、或天眞或毒辣，均刻畫得栩栩如生，呼之欲出。整個遊戲以輕鬆愉快爲主題，加上誇張爆笑的動作、幽默風趣的對話，章節與章節間精彩細膩的動畫，絕對令人笑至肚痛、難以望懷。而整款遊戲中採用的音樂緊密配合劇情的進行，恰如其份地烘托出遊戲的活潑氣氛。如果厭倦了日式遊戲千篇一律的風格，不妨嘗試一下本遊戲帶給您的清新氣息和親切感覺。

遊戲的戰鬥界面也是以眾不同，採用在地圖上直接進行戰鬥的方式，使人物在出招時，效果更加華麗絢爛，充滿臨場的魄力感，宛如身臨其境。各式各樣別出心裁的法術令人忍俊不禁，主角使用的變身法術更是使人噴飯，而使主角們獲得法術的方法有兩種，一種是尋找高人拜師學得，另一種則在昇至一定的級數時自行悟出，遊戲中加入別開生面的含時間限制賽車情節，滿足玩家多方需求，所以您千萬不可錯過。另外，程式設計人員爲使遊戲更加完美，特別設計了大量特效，令人目不暇給。



爆笑的戰鬥畫面

使人倍感溫馨的體貼設計

遊戲中特別體貼玩家而增設了一個小小的記錄功能，如果您不愼跳過了一段含有重要指示的對話或還想重溫一下剛才看過的精彩對話，您可以將它們拉出來再看一遍，不必費時地去讀取記錄，使您倍感溫馨！且遊戲摒棄以往RPG遊戲貫用的踩地雷遇敵方式，玩家只需到武斗館挑戰館主，便可借此獲得經驗値和金錢，省時省力，不再重復單調乏味的練功過程。全程以鍵盤操作，方便容易，保持遊戲輕鬆愉快的本色。遊戲中的場景多在城鎮餐室內，但變化豐富、立体逼眞，更少不了令RPG迷們又愛又恨的迷宮，搭配劇情還有日夜變化、十分出色。而這是一款老少開宜的遊戲，如果您恰巧也喜歡趣味動畫的話，就請拭目以待吧！



玩家只須到武文館挑戰館主，即可獲得經驗値及金錢









辣片追緝令

夢幻西餐廳開幕囉！

夢幻西餐廳

如果您曾經有一個夢想，希望老了以後，存夠了錢，可以自己開一家店，依照自己的意思裝潢、布置，過過當老闆的癮，那麼現在，夢想就在不遠的前方了!!一個完全眞實模擬的遊戲：餐飲大亨，即將滿足你的渴望！從一個小小的餐飲店老闆起家，不用爲了小小的店面、只能擺兩三張桌椅而氣餒，從認眞選擇牆壁花色、門的樣式到決定化妝室、收銀檯、廚房的放置地點，到菜單、服務生的選擇，都得一手包辦。

只要好好努力，當每個月的月盈餘、客人數量、店的評價到達一定的數値時，餐廳就可以升級了!!升級的好處當然是說不盡的，例如銀行給你的融資會增加，店也可以搬到地段更好、店面更大、規模更大的地方，有了錢便可以買更多更好的桌椅，雇用更多的服務生，才不會有人手太少忙不過來，或店面太小有客人上門卻沒地方坐的情形發生，當然，你的荷包也會更飽滿囉!!遊戲設計一共分五個等級，只要能在六百家同業對手的環伺下脫穎而出，您的餐廳就能進入名餐廳榜，也就可以得到能創造出奇蹟的「夢幻食譜」。



▼瞧！客人上門了！店裡好不熱鬧！

▲精美的菜色令人垂涎三尺！

朝著世界美食餐廳的美譽前進！

您的管理態度也決定了餐廳的評價，隨時注意餐廳衛生，安排適當的打掃時間，必要時也可從外面請業者來打掃，否則店裡一片髒亂可就不得了！此外，桌椅以及各種器具的維護也很重要，隨時留意它們的狀況，並適時的修理維護。菜色的安排呢？是不是總是千篇一律？小心客人吃膩，偶爾也該換換新口味！遊戲細緻、精美的畫面完全出乎你的意料之外，讓您體驗並學習如何讓客人們帶著愉快的心情用餐，以首屈一指的西餐廳爲目標前進吧!!



▼升到最高一級的華麗景象！

▲每個月的支出和利益都會詳細的列出來

遊戲類型／模擬
發行版本／光碟版
設計公司／華義國際
發行公司／華義國際
使用平台／WIN95
發行時間／三月
硬體需求／
- 機種：P-75
- 記憶體：16MB
- 音效：S
- 模式：SV
- 操作：M/K





新片追緝令

時空戀人

劇情提要…

時空戀人的舞台是在現代，而男主角是住在山甲町19歲的重考生愼介，他每天一個人過著寂寞的日子，很多聯考生跟大學生都住在這裡，因爲這裡的人都是對某些事情感到苦惱，才來這兒治療的。然而愼介是有一點寂寞才過來這兒住，除此之外沒有其他苦惱的事情。那天他也是從中午開始自由自在地睡覺。然後…，他一直睡著…。

穿越時間與空間的一段深刻情感，交織在男女主角之間懸疑曲折的發展，再三考驗你的分析判斷能力，面對這樣多變豐富的故事情節，你該如何一一的抽絲剝繭、將眞理展現並獲得你的眞愛呢？



華麗搶眼的日式畫風

華麗強眼的日式動畫畫風精緻地展現在遊戲中，每一個畫面都如全彩漫畫般的精美，隨著故事的發展更讓你能完全體會遊戲世界中的一點一滴。這不單只是一個遊戲作品，更是一頁頁的原畫所匯集的傑出遊戲。時空戀人是屬於冒險型態的遊戲，會隨著不同的時間及情況讓您選擇欲進行的劇情，並會出現不同的結局。

遊戲分兩種方式來進行，平常在城鎭的地圖中進行情報的搜集，在城鎭的地圖中有許多的建築物，將游標移至欲進入的建築物即可進入，並會切換成室內場景，而這是另一種遊戲方式。在室內場景會有許多的劇情動畫，當然這將隨著您的選擇而有不同的劇情動畫，在時空戀人中有許多展示劇情的方式，所以您可儘情享受時空戀人所帶來之精緻圖形的效果。



遊戲類型／冒險
發行版本／光碟版
設計公司／大平技研工業
發行公司／富峰群
使用平台／WIN95
發行時間／二月
硬體需求／
★機種：486以上
★記憶體：8MB
★音效：S
★模式：SV
★操作：M



KG棒三國志

英雄站兩旁，美女擺中間

玩家想要一次抓住三國時期所有的強將嗎？現在可有機會了！一款結合益智與三國志的遊戲即將面世，KG棒三國志就是以三國時期爲題材的益智遊戲。爲什麼會把這款遊戲取名叫做KG棒三國志呢？KG棒三個字本來就是紙牌的意思，所以遊戲全名就是“紙牌三國志”。這款遊戲的重點全在紙牌上面，網羅了三國時期有名的強將和軍師，玩家可以在遊戲中盡情地搜羅各個國家的主將，用以完成統一大業。除了收集武將之外，也可以收集美女，在本時代的美女就有貂嬋、大喬、小喬、孫權之妹孫夫人和糜夫人等等，英雄美女一網打盡，才是天下一大樂事。



●遊戲中登場的主要人物●

三戰兩勝，勝負論斷

KG棒三國志的重點是在於戰鬥上，不但武將可以發揮戰鬥力，文官也有其作用，文官可以在空地上擺設計策，只要站在該地，就必須派文官與之比智力，如果比輸就會產生幾種不同的情況。而武將就不同了，每一個駐守地都可以派遣三個武將，只要有敵人走到該地，就必須出牌和我方比輸贏，最多可以三個主將對三個主將，三戰兩勝來決定這場戰役的勝負，如果輸了，駐守地就被瓦解。但是在戰場中的樂趣不只於此，每一次戰鬥都可以出一張特殊的道具牌，來改變戰況，道具牌種類林林種種，一共有二十幾種。更值得注意的是三戰兩勝的規則之下的各種變化，兵法上有上士對中士、中士對下士、下士對上士的戰略，在這裡就可以用得上，又因爲輸一個主將就被人抓取一個主將，贏一個就抓走敵人一個主將，所以，加上道具牌的變化就可以把一場場戰役打得有聲有色，緊張刺激。

▼可愛的造形加上鮮明的色彩，是這款遊戲的圖形特色



▲曹魏的首都，附近都被曹兵佔去駐守地，要攻打可就難了

遊戲類型／益智
發行版本／光碟版
設計公司／旭光資訊
發行公司／未定
使用平台／WIN95
發行時間／三月中旬
硬體需求／ ★機種：486以上 ★記憶體：16MB ★音效：S ★模式：SV ★操作：K/M



時代分期，RPG走向

本遊戲分爲三個時期，不同的時期有著不同的初値，特別値得一提的是，這款遊戲延用了 RPG的經驗値特性，可以累積生命點，過關到下一個時期的時候，也可以累積道具牌和金錢和君主的生命力，所以玩家可以因爲這一些考量，進行和原本過關不同的方法。除了君主可以練生命力，主將們也可以累積武力或智力，每一場仗的勝負都會帶來這些數値的改變，用道具也可以讓這些數値起變化，所以，喜歡累積點數的人有福了，在這個遊戲中可以得償所願。



遊戲中的山景，玩家可以在地圖上找到這種單元圖

遊戲中不光是地面上的各個據點必須注意，就連上天堂和下地獄都是一件重要的事，因爲，只有在天堂和地獄才能夠找到一些不屬於這個年代的人，這些人的作用往往很大，有時候甚至會扭轉整場戰役。像林沖、岳飛和班超，就是武力滿値的英雄牌，水鏡先生、韓信和黃石公就是智力滿値的智將牌，王昭君、西施、楊貴妃和趙飛燕就是美人牌，秦檜和李蓮英就是爛人牌。美人牌的作用可以增加我方的主將的武力或智力，或降低敵主將的武力或智力，爛人牌的作用可以讓敵主將的武力和智力同時下降，智將牌和英雄牌則是在戰鬥中可以用來當成主將的牌，如果原本是一勝一負的狀況，有可能會因英雄牌而有不同的結果，當然，也可以用來抓取敵主將的好牌（因爲是滿値）。





▼這是一款半運氣半智慧的遊戲，玩家在玩的過程中，也可以欣賞美麗的地圖

▲每一個國都之前都有一個會轉動的文字來代表這個國家，讓玩家容易辨認

拉霸攪局，勝負莫測



遊戲中的物品屋

遊戲中有些地點的設計很別出新裁，有的點走上去之後，就不是擲骰子，會變成翻撲克牌，翻中幾點走幾步，有時候還會走到拉霸點上面，拉霸的結果就十分多樣化，拉霸上會有兩個圖案，如果兩個圖案相同就會發生一定的事情，如果出現的是數字，就是走到數字相加的地點上去，如果出現的是圖案，那就看一看這個圖案是些什麼，所以，玩家有可能會在一擲之下成爲佔盡優勢的人，但也可能會變成大勢已去，幸好，這種拉霸在地圖上出現的機率不大，不然玩家玩這個遊戲會緊張得要命。

遊戲進行的方法和大富翁式的擲骰子一樣，不同的地方是遇上轉彎可以自由選擇方向，因爲是賭運氣，所以，也會有各式各樣的事件發生，被雷劈中、揀到金子、被妖狐迷惑、遇上刺客、遇上神仙、招惹倒楣鬼等數十種的事件，有好有壞，就看玩家的運氣好不好，如果覺得運氣不佳，最好上道具店去買一些可以擲出自己所喜歡的點數的道具牌，這樣一來，就不會再怨嘆了！如果想要知道敵人有些什麼牌，也可以去找望遠牌，這樣一來，就可以看穿敵人的陣地有些什麼安排，甚至要在戰鬥中偷看對方所出的是哪些武將，也可以用透視眼鏡去看，更特別的是3D立體眼鏡，聽說有了這一把，還可以把某些美女牌看出個叫人臉紅心跳的清涼畫面呢！





村莊場景



極度挑戰你的經營能力









建築你的命運

營造大亨是一套有史以來最創新的策略遊戲-具有特殊的混合戰略,動作,幽默元素,3D畫面與狡詐的設計等.可同時由一至四人對抗電腦或相互攻擊以求達成億萬富翁的事業目標.

建築你的世界

如同社會名流大亨,你的終極目標是要控制這整個城市.由銀行支持或向高利貸借款來開創你的工業,服務業,房地產等.

建築你的瘋狂國度

你必須在這個瘋狂的世界中建立你的瘋狂國度.你理想中的完美城鎮正等待著你全能的經營能力去建設它,但在你達到你的目標前,將有眾多的阻礙會使你的努力於一夕之間化為烏有!!!!



只要你在1998年2月28日前將回函卡寄回來,就有機會參加"英國原裝進口-營造大亨萬用工具箱"的抽獎活動,全台灣只有10組,只送不賣,請把握機會,動作要快哦!!!

天生營造家!



Acclaim®
entertainment.inc.

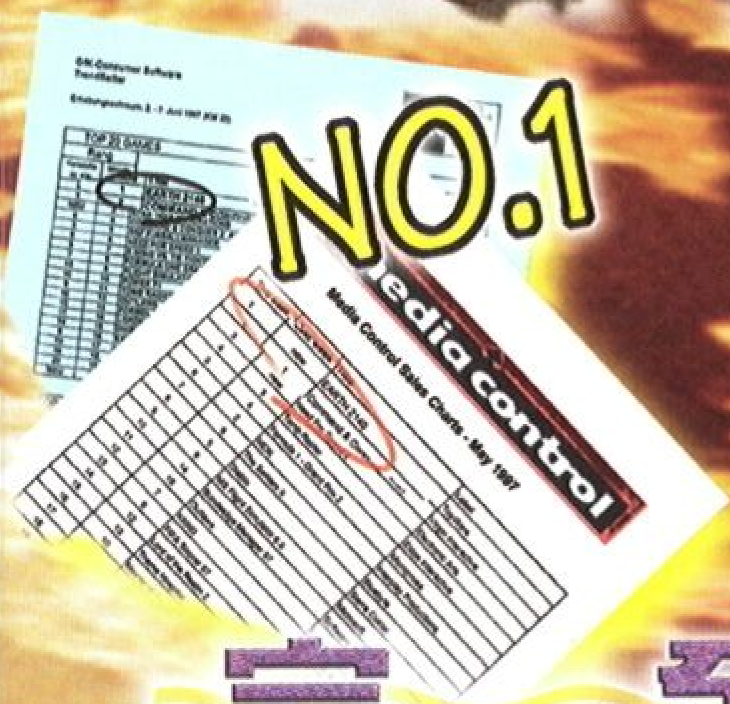
總代理
宏廣股份有限公司
台北縣新店市中正路542-6號
Tel:(02)2218-0700/Fax:(02)2218-5889

代理發行
富峰群企業
台北縣永和市中和路343號 7F-3
Tel:(02)2232-0033/Fax:(02)2231-2679

局勢空前緊繃　戰火一觸即發

上市熱賣搶購中！





完全中文版

公元 2140

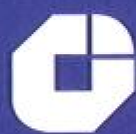






研展開發 TopWare

代理發行



富峰群企業 台北縣永和市中和路343號 7F-3
Tel:(02)2232-0033/Fax:(02)2231-2679

誌武神大戰

虎龍

古中國大陸的歷史，掌握在你手裡...

完全眞實的氣候反應



各種實際的作戰地形



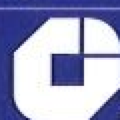
100%的3D運算介面



亞 洲 中 文 市 場 聯 合 總 代 理



宏廣股份有限公司



富峰群企業有限公司

研展開發



MIRINAE SOFTWARE,Inc

3D即時戰略遊戲

近期上市/敬請期待

在萬千年前的古中國陸塊上
傳說中的獸魔與天神
以至邪的咒語與無邊的神力交戰着
雙方展開空前的戮殺
這場以血染成的戰爭稱爲
.....誌武神大戰!

可自由任意切換戰場視角



精彩的事件動畫



完全中國式的故事背景



創意生活 關懷文化

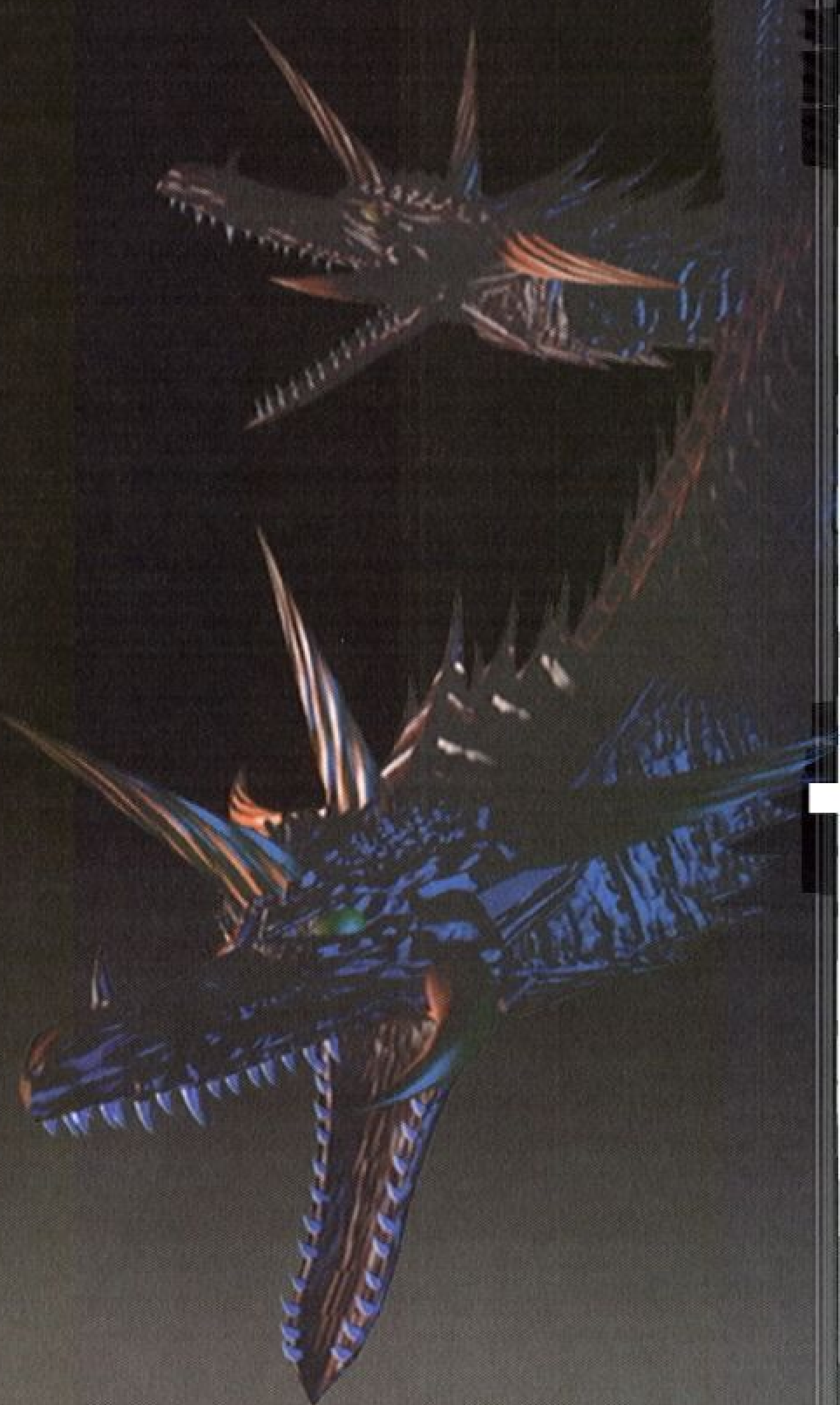
總經銷



富峰群企業 台北縣永和市中和路343號7F-3
Tel:(02)2232-0033/Fax:(02)2231-2679

近期上市/敬請期待





惡靈，將傾巢而出！

地獄徽章

Symbol of F.AT.MA

Another story of Ancient Dragon

Prologue

中文版

3D REAL TIME ACTION RPG

前所未見的超高畫質遊戲畫面







R·A·M 1

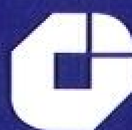
由未來到過去，一個時間並不產生意義的地方，
一件穿越時間的謀殺計劃，一段跨越生死的感情，
在今年的冬天，悄悄的展開．

二月底前/與您見面

時空戀人

創意生活 關懷文化

代理發行



富峰群企業 台北縣永和市中和路 343號 7F-3
Tel:(02)2232-0033/Fax:(02)2231-2679

休妮亞傳說

⊙精緻唯美的畫面，絕對值得收藏。
⊙新增劇情模式，豐富的故事內容讓您更加投入遊戲中。
⊙十五大關，三十餘名出場人物，讓您玩個痛快。
⊙新增大富翁冒險模式，耐玩有趣。

如果您玩過「悶絕」的話，您絕對不可錯過本遊戲！
如果您沒有玩過「悶絕」的話，您更不可錯過本遊戲！

紙牌戰鬥遊戲代表作！即將熱情引爆，敬請密切注意發行日期。







鑫盛資訊有限公司 電話:(02)3073470傳真:(02)3073564



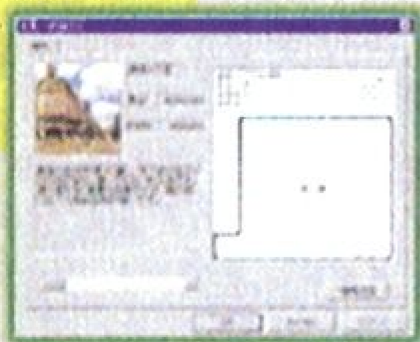

自由創造、最具真實感的西餐廳模擬遊戲來了！

身為這家西餐廳的老闆，從店內桌椅、裝潢擺設到菜單設計、服務生的雇用等，一切都由由你安排。學習如何讓客人們帶著愉快的心情用餐，以首屈一指的西餐廳為目標前進吧！只要能在六百家同業對手中脫穎而出，您的餐廳便能進入名餐廳榜，您也可以得到能創出奇蹟的的夢幻食譜！！



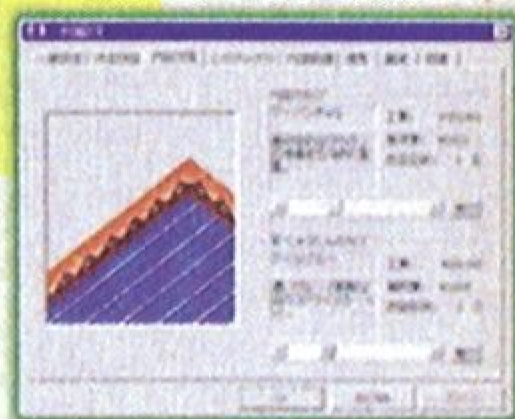
味道、價格、服務、裝潢........全部都由你決定

◆選擇適當地點開始經營自己的餐廳
共有16個地點可選擇，依人潮流動及各種條件選擇一個您喜歡的經營地點





◆創造個人風格的餐廳
從店內音樂播放、冷氣強弱、氣氛..等，客層由你決定！





◆隨著經驗累積，店員也會跟著成長
60個性格不同的服務生由你選擇，他們會隨著經驗累積而成長喔！



◆各種不同事件的發生
雜誌、TV的採訪，吃霸王餐的無賴，火災等，考驗著你的智慧！



◆自由設計變化多端的菜單
食物的購買數量、價格、廚師技術等一切都由你控制。

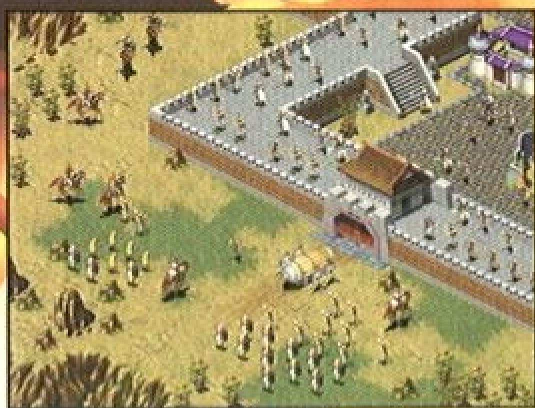
夢幻西餐廳

終結亂世　君臨天下

98年您最值得期待的國產遊戲！

這是個野心與慾望交錯的亂世，群雄相爭，生靈塗炭，
在這殺戮時代裡，多少胸懷大志的豪傑都渴望問鼎中原，
誰才是最後的眞命天子，
只有您才能證明.....

兵者，國之大事，死生之地，存亡之道，不可
不察也，故經之以五事，校之以計，而索其



▲使用巨大的撞城車，破城，一舉將敵殲滅。



▲遭敵人攻陷的城寨在熊熊火焰中燃燒。



▲善用地勢而建的山寨，成為易守難攻的據點。

--東立出版社　華義國際　傾力製作--



WANTED

五十一區工作小組展臂歡迎對遊戲狂熱的千里馬！

◆誠徵 3D CG 人員乙名，需熟 3DSMAX，請自攜動靜態作品。
◆2D 專業遊戲美術乙名，熟 DP & ANIMATOR 操作者佳。
◆意者請電洽華義國際 研發部李先生 TEL：（02）2567-4817


劉雍


聶英


李玉


元昊


聶真


洞亮

真命天子

DESTINEDO EMPEROR



華義國際
休閒軟體 · 最佳品牌

北區：北市吉林路144巷11號 TEL:02-2581-2672 FAX:02-2581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL:04-338-0287 FAX:04-338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL:07-348-7350 FAX:07-348-7351
華義遊戲網http://www.waei.com.tw





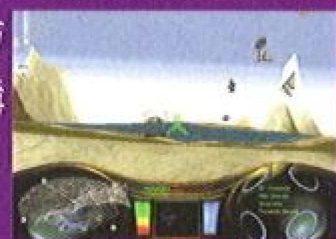
Battlezone 戰區

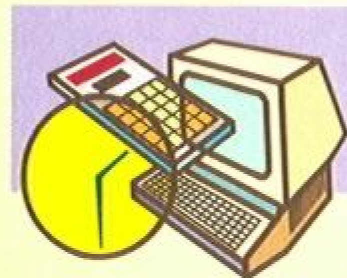
遊戲類型／動作即時戰略　使用平台／Win 95
國外發行／Activision　發行時間／3月
國內發行／未定

硬體需求
●Pentium 90　●16MB RAM
●WIN相容音效卡
●SVGA　●MOUSE

隕石帶來生物金屬

在一九八〇年時，有一個稱作戰區(Battlezone，暫譯)的遊戲出現在大型機台上，它以第一人稱的觀點呈現坦克戰鬥的情形，讓玩家們嘆爲觀止。現在，Activision憑藉著懷舊與遊戲娛樂價值的力量，即將重新推出該遊戲的PC版，名稱仍叫做Battlezone。雖然這套遊戲將在一九九八年三月發行，但它的背景卻是發生在六十年代，美、蘇冷戰期間。那時，由於地球下起了一場隕石雨，人類發現一種彌足珍貴的生物金屬，它是一種不得了的資源，因爲人類可利用它製成威力強大的武器，進而主宰世界。此時，美、蘇各創立組織在銀河系內搜尋，並開採自認擁有權利的生物金屬；由美國創立的稱爲國家太空防衛武力（NSDF）；由蘇聯創立的稱爲宇宙殖民軍（CCA）。



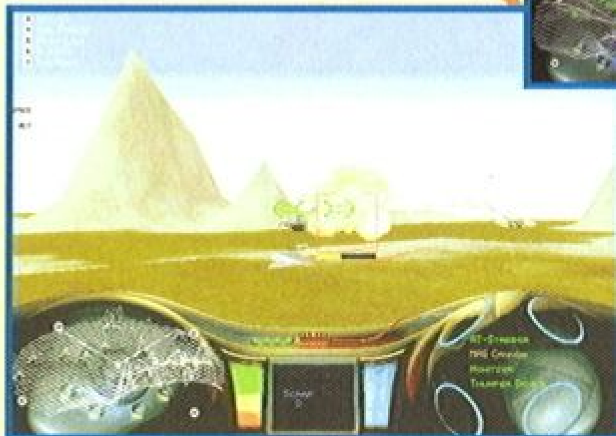


致勝要件－資源管理

戰區是結合第一人稱動作與即時戰略的遊戲。在遊戲中有一個能提供玩家進行戰略指導的3D雷達，讓玩家能更渾然忘我地融入遊戲之中，但遊戲的內容將不會像大型機台一樣，只是轟敵人而已，因爲它會要求玩家進行資源管理，並提升你的技術，以進行升級。例如，在遊戲中有兩種資源：一種是間歇泉，一種是金屬殘骸。間歇泉能提供熱能，供建造工廠之所需，以使回收器運轉，將玩家從敵軍武器殘骸轉化成有用的金屬。

附帶一提的是，玩家只要在畫面中找到形成煙柱並且往空中上升的熱氣便可找到間歇泉；但金屬殘骸則必須派回收車出外搜集。要保持基地運作，這兩項資源的搶奪是必須的，因爲對手同樣也會進行蒐集。玩家在遊戲中的所有命令將是在飛行坦克的駕駛艙內下達；在螢幕的左下角的3D雷達不僅能詳細描述地圖，並且能指出敵軍基地的所在位置，也能告訴玩家友軍與敵軍單位及資源的落腳點，並且能協助你攻擊目標；另外，命令也是由雷達送出，玩家只要簡單地在鍵盤上按下幾個鍵，便能將命令送出。





雷達是進行攻擊的中樞

不一樣的坦克大軍

在遊戲的早期階段，玩家的坦克將只配備一支標準的大砲、一支傷殺力強一點的Mag砲，一支威力懾人的迫擊砲，以及一支具有天崩地裂效果，名叫Thumper的武器，它能使地勢變形。當你繼續玩下去之後，將能創造出更完整、更多的武器。另外，據說當飛機著火後，飛行員會以降落傘逃生，在降落地面後會繼續執行任務。據了解，在戰區內有三十個獨特的作戰單位和二十五件個人使用的武器，共提供三十個非線性的任務，進行地點包括月球、火星、金星以及其它星球等。

遊戲中的地形將以相當眞實的模組成型，並且會受遊戲發生的事件所影響，譬如地震及火山。另外，遊戲所附上的任務建構套件（Mission Construction Kit），將讓玩家隨心所意地創造多人共玩的地圖或自行設計任務。遊戲的多人共玩設計除了支援網際網路遊戲外，亦支援同時八人上線的區域網路遊戲，也能透過數據機進行連線對戰。附帶一提的是，戰區的繪圖表現相當優異，儘管Activision製作了3Dfx版本，但據看過該遊戲的玩家說，正常版本（即單以軟體執行）的畫面便已經相當炫麗、細緻。此外，戰區支援Direct3D加速卡。

冰原戰鬥的畫面



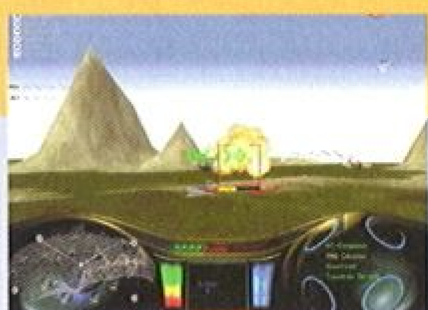


以下是遊戲部份單位的簡介

NSDF TU7 Field Ordinance Craft

代　號：佈雷艇
車　型：佈雷及修復車輛

【性能分析】
佈雷艇是一台重武裝車輛，它在戰場上被使用來佈雷。當地雷結合砲台時，能創造出具備破壞性的完美防衛組合。

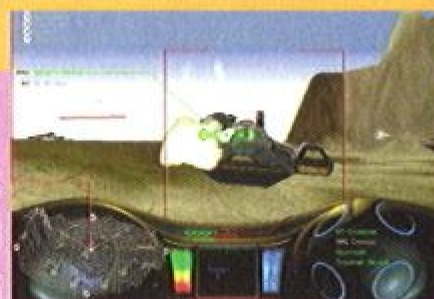


被瞄準後便難逃一死

NSDF TU1 Reclamation Unit

代　號：垃圾車
車　型：清道夫

【性能分析】
清道夫能在戰場上四處遊蕩，到處搜集戰鬥單位的殘骸。清道夫必須和回收站和廢物儲存倉庫聯繫，以便卸下收集來的殘骸。



以MAG砲轟死敵軍

NSDF D2 Enforcer

代　號：大灰熊
車　型：武裝攻擊坦克

【性能分析】
D2大灰熊是一輛威力強大的武器，它有一具巨大的Articulated Exhaust V-Thruster引擎，能提供每平方英吋一千磅的推力，速度每秒達五十公尺，其上有兩具砲、一具飛彈系統、一具迫擊砲、與一件特別的武器，短程與長程戰鬥皆適宜。



遊戲提供各式的火砲供玩家迎敵

NSDF A2 Interceptor

代　號：刮鬍刀
車　型：精準戰鬥車輛

【性能分析】
A2刮鬍刀是所有被建造出的戰鬥車輛中最具效率的，它配有兩具V-Thruster引擎，速度每秒超過六十公尺，能對敵軍目標進行閃電快速攻擊，在戰場上亦被當作護送交通工具使用，弱點是護甲薄弱，且彈藥供應能力太低。



遊戲的操作介面相當窩心



The War of the World 世界大戰

遊戲類型／即時戰略　使用平台／Windows 95
國外發行／GT Interactive　發行時間／1998年中
國內發行／美商新美

硬體需求
●機種：未定 ●記憶體：未定
●SOUND BLASTER
●模式：未定 ●MOUSE

火星人攻擊地球

由英國Rage Software設計，GT Interactive計畫明年暑假在全球發行的世界大戰（The War of the Worlds，暫譯），是一套由同名科幻小說改編的即時戰略遊戲。值得一提的是，這部小說在一百年前便已問世，作者是H.G.Wells。遊戲界為慶祝小說百歲生日，特地將這部小說史上的創舉改編成遊戲，一饗無緣接觸該小說的玩家們（巧得是，遊戲設計單位Rage Software座落於英國郊區，而這個位置正好是遊戲中的火星人與地球的接觸地點，可到網站免費查閱）。



▼戰艦開始行動。

▲火星人登陸英國鄉村。

擬眞的特效處理

據了解，世界大戰沒有預先設定好的任務，遊戲是視玩家挑戰的結果而進行。戰鬥的畫面是一個擬眞的3D世界，所有的3D單位上，均加上生動的光源效果，並以完全的貼圖處理。另外，包括在火、煙與霧等特效的視覺處理，均以活潑動感的分子系統（particle system）作成。至於畫面中高低起伏的地形，則完全是根據不列顛島的眞實地理狀況繪製成，而遊戲的地形會隨著戰鬥進行而調整。在角色扮演方面，玩家可以選擇操控擁有精密高科技能力的火星人，或統帥擁有數量優勢的人類。至於作戰單位則包括輸運車、船艦、潛艇、飛機與地道鑽洞機（subterranean burrowing machines）等。



◀爭奪鐵路控制權。

▼出色的光源效果。

除了單人遊戲外，世界大戰亦提多人共玩，但至截稿時只知道允許兩人連線對戰。最後，值得向玩家推薦的是，本遊樂的配樂部份是由Jeff Wayne提供。玩家對這位大師或許有些陌生，但由Wayne所推出的樂曲專輯世界大戰，在英國已連續六年登上暢銷排行榜，並且獲得過無數的獎項。Wayne本人已計劃爲遊戲提供長達四十五分鐘的全新配樂，請玩家屆時好好品味一番吧！

Red Baron II 紅爵士II



國外發行／Dynamix
國內發行／松崗
遊戲類型／飛行模擬
使用平台／WIN95
發行時間／二月

硬體需求
●PENTIUM ●16MB RAM
●WIN相容音效卡
●SVGA ●M、J

紅爵士再度翺翔天際

在七年前，由Dynamix所製作發行的「紅爵士(Red Baron)」，可說讓空戰模擬遊戲進入了一個所謂大戰系列的時代。同時，也帶起了一次世界大戰空戰遊戲的風潮。而在睽違了七年後，同樣由Dynamix製作的「紅爵士二（Red Baron II）」相信也將爲空戰模擬遊戲帶來了一大震撼。



▼忠於史實的空戰菁英資料



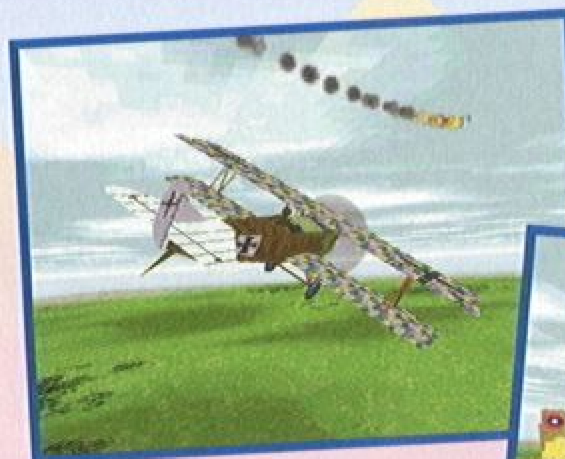
▲再一發就送你上西天！

獨創一格的 3D·空·戰·場·景

在新一代的「紅爵士」中，除了以WINDOWS 95爲平台，並採用640×480的高解析畫面外。Dynamix在許多遊戲紛紛支援3D硬體加速卡的今天，仍然使用自創的3D軟體引擎－3Space 2.0來展現遊戲中所需要的3D技術。即使在沒有MMX支援的中央處理器下，仍能以相當流暢的速度展現出眞實的世界及空戰效果。除了圖形外，飛行操控的實感也更勝以往的同類型遊戲，玩者將可明顯感覺到操控使用鋼索傳動的複翼機，與現代噴射機所使用的線傳飛控系統有著極大的不同。

在「紅爵士」中，最讓人驚訝的便是空戰AI。Dynamix並使用了新的空戰英雄AI引擎，敵人會不斷嚐試以各種方法來咬住玩者的機尾。同時，也會想盡辦法來擺脫玩者的糾纏。忠於史實，也是「紅爵士二」的特色之一。就如同一次大戰中的空戰英雄一樣，玩者可依照自己的喜好來塗裝自己的座機。同時，遊戲的進行也依照歷史的進度來進行。除了進行歷史任務外，玩者還可自行創造任務來提高遊戲的耐玩性。遊戲的中文手冊，也將忠實翻譯原文手冊中關於第一次世界大戰空戰風雲史的部份，讓玩家在展翼高飛時也能了解歷史的教訓。

此外，在遊戲中提供了多種連線方式，以及時下流行的INTERNET對戰功能。渴望成爲空中騎士的你，趕緊穿上皮衣、戴上皮帽及護目鏡，準備起飛吧。

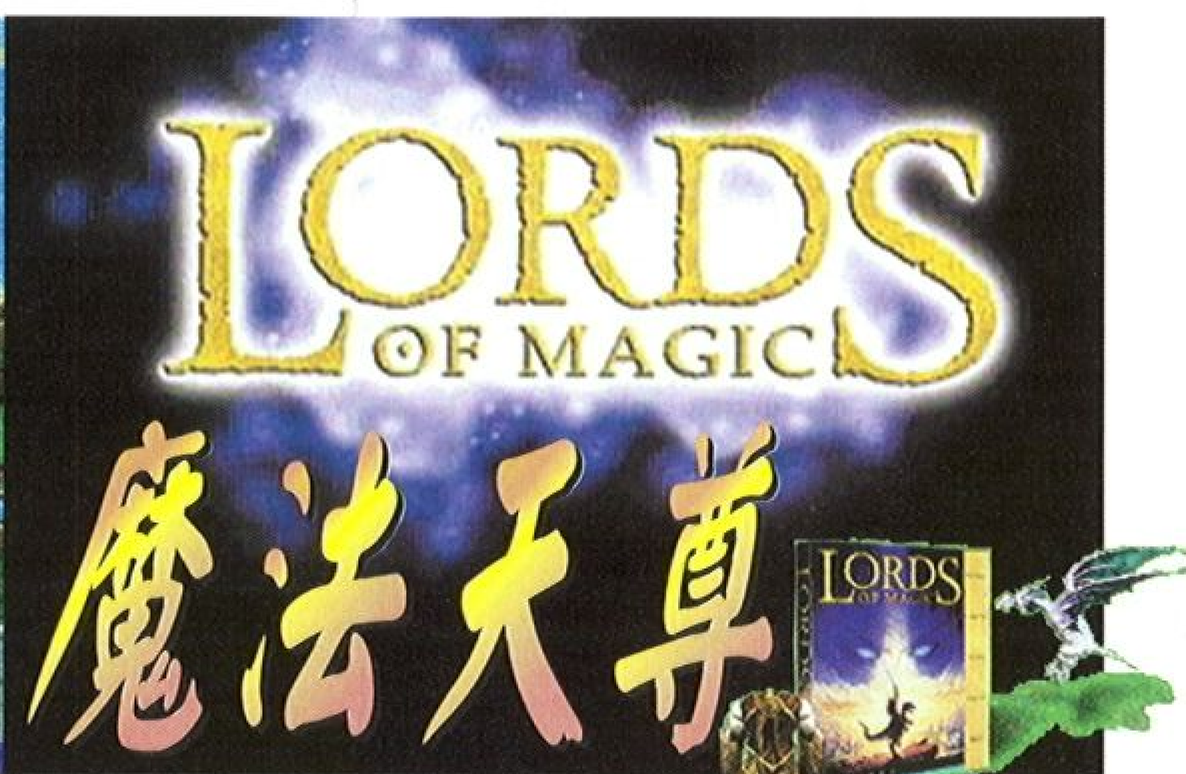


▲可自行變換的機身塗裝



▼多人連線纏鬥的壯觀景象





魔法天尊

國外發行／IMPRESSIONS
國內發行／松崗
遊戲類型／策略
使用平台／WIN95
發行時間／二月

硬體需求
●PENTIUM 100 ●16MB RAM
●WIN相容音效卡
●SVGA ●MOUSE

豐富的幻想世界

想像力一直是人們最珍貴的天賦資產，我們用它開發生命潛能、完成夢想、並無限延伸視野。藉著豐富的想像力，得以跳脫日常瑣務的羈絆，進入全新的幻想空間。由IMPRESSIONS公司所設計的「魔法天尊」，就是一個讓想像力無限飛馳的魔法策略遊戲，您可以從建造村落開始、統御無數的魔幻種族、掌握神祕的力量，進而建立屬於您的美麗新世界！

在太古時期，蘊含著神奇力量的隕石－Urak墜落地表。在當這股能量冷卻後，其中的力量分解爲四大基本魔法元素：火、水、地、氣。隨後大地孕育生命，在這片樂土誕生的種族以此爲根本又衍生出不同的信仰：生命、死亡、秩序、混沌，各族在自己尊崇的信仰下發展文明，彼此相安無事。直到黑暗領主Balkoth從被監禁的冥界返回世間，並準備將整個大地據爲己有，Urak開始陷入恐慌中。你的任務是阻止Balkoth，或是加入它…。



▼生命的力量無遠拂屆



▲幻想的世界

創造自己的烏托邦

巧妙的將回合制的資源探索及管理和即時戰鬥結合，是「魔法天尊」最獨特的一點。一進入遊戲，您將選擇前述的八大信仰之一，開始這段充滿奇幻的Urak之旅，各種相對立的信仰使得遊戲更富挑戰。您甚至可以選擇統領「死亡」信仰的種族，主宰世界。開始遊戲後，您可能是位戰士、法師、或是一個一無所有的竊賊。藉由資源的探索及管理，您將逐步贏得尊崇其他信仰種族的敬重，並建立起自己的名聲。



質感十足的建築城邦



遊戲的主角－魔法

一旦戰事爆發，遊戲場景隨即由等視角回合制畫面變爲驚異的3D即時作戰。遊戲的主角－魔法，將在此展現它的威力。160餘種的幻術、魔法，將供你驅使。威力驚人的法術如「生命」系的回魂大法、「死亡」系的瘟神祭禮、「氣」系的閃電魔箭都是視覺效果驚人的神祕力量。戰鬥時傳統的刀劍也可以派上用場，只不過舞刀弄劍對上終極幻法可要遜色太多了。

除了戰爭外，和其他信仰的領袖維持良好的外交關係亦是此遊戲的重點，僅把所有對手殲滅，是不可能完成這個遊戲的。玩家可以藉由獨特的交易系統和其他領主交換財物、知識、甚至整個城邦。所謂「知己知彼，百戰百勝」，得知對手實力的方式之一，就是利用竊賊潛入該城邦明察暗訪。如此一來，在談判交易時，就可以掌握最有利的條件。這樣的設計，是不是很特別呢？



▶一場魔法大戰即將展開



▲陣式排開，準備出擊！

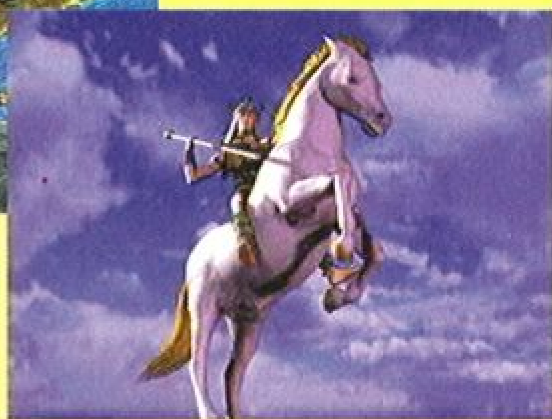


▶造型怪異的種族城邦

你的領導才能決定一切！

由於結合了外交談判、即時戰鬥、以及幻想的魔法世界，Urak大陸將是一個非常獨特的遊戲環境。遊戲設計師表示：「完成本遊戲並沒有所謂的正確方式，我們提供玩者的是一整個世界，他們利用這些工具和環境可以創造出屬於自己幻想中的烏托邦。」支援Internet的連線使得遊戲的變化性大爲提高，內附的地形編輯器更讓「創造自己的世界」化爲可能。也許，這個遊戲的最後限制，就在於個人的想像力吧！

▼希望這一棍不是落在我身上



▲高低起伏的逼真地形

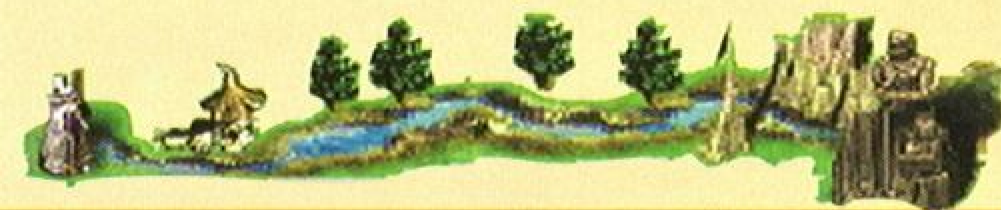


▲在八個種族選擇您的起點



▼試煉新魔法的高塔

在Urak大陸上，您不用辛苦的砍木頭、挖金礦來築城，而是藉由徵召、征服、感化來提升城市的地位。一但您藉由戰役以及睿智的商業手腕贏得足夠的名聲，自然有城市邀請您成爲他們的郡主，鴻圖大業就從此展開。作爲一個領主，您必須管理各城市的資源和產業，激發族人的潛能，帶領吾族邁向繁榮富強之路，以面對黑暗領主Balkoth最終的挑戰。隨著聲望的提高，其他信仰的領袖將會成爲你的盟友，此時便可藉著遊戲中優秀的人工智慧，讓各族自行發展，您只需稍加監督即可。歷史的事實告訴我們，戰爭不是解決所有問題的辦法。在這裡，實質的外交、靈活的貿易手段、優異的內政管理一樣重要。





F-22 Raptor
F-22猛禽

國外發行／NOVALOGIC
國內發行／松崗
遊戲類型／飛行模擬
使用平台／WIN95
發行時間／二月

硬體需求
●PENTIUM 120 ●16MB RAM
●WIN95相容音效卡
●SVGA ●M、J

敵人的侵略企圖 將是F-22猛禽的第一個獵物！！



由NOVALOGIC所發行的「F-22猛禽（F-22 RAPTOR）」，是第一個獲得F-22戰機的生產及開發廠商－洛克希德．馬丁公司所支援的F-22模擬遊戲。比起上一代的「F-22雷霆戰機II」，本遊戲提供了更先進的3D模型系統及圖型系統。在WINDOWS 95環境640×480的解析度下，不需要特殊的硬體加速卡即能展現包含霧化、多邊形貼圖、光影變化、影像熱扭曲及線性地表平滑的技術，使得玩者在低空時不再看到大顆粒、鋸齒狀或豆干狀的圖素。而飛行模型也將根據附加武裝及燃料多寡，而呈現不同的狀態。本遊戲並完全支援MMX CPU最佳化，據原廠表示可提昇約40%的流暢度。







猛禽銜命出擊

無可比擬的真實性！

發射飛彈的瞬間！

先進的模組系統設計 翱翔萬里不再是夢想！



寫實的抬頭顯示幕



F-22在海岸線巡弋的英姿

洛克希德．馬丁公司對於F-22的航電系統是以「讓飛行員以F-22作戰，並非成為F-22工程師」的觀念在設計，目的在於減輕飛行員負擔。而NOVALOGIC 也秉持原廠觀念，在操控方面，除了表現出F-22的FLY-BY-WIRE 線傳飛控系統，使得戰鬥飛行及降落時更為眞實及容易外。更以簡捷的方式模擬F-22飛行員的操作方式，並呈現出先進座艙的概念。使得無論是飛行老手或新手都能輕鬆的駕馭F-22戰機。

「F-22猛禽」的飛行任務，是參考了美國空軍任務檔案資料為基礎，而開發的動態戰役產生器，可根據玩者的任務績效來決定往後的任務。玩者除了可進行服役模式輪調至五大戰區作戰外，還可直接進行單一任務來練習。除了電腦對手外，「F-22猛禽」並提供了多種連線方式，使玩者可透過數據機或網路來進行對戰。同時，NOVALOGIC並提供了名為NOVAWORLD的伺服器，讓全球的玩者皆可連線至此進行空中大戰。

NEW GAMES STATION

CAESARS PALACE 賭城風雲

國外發行／INTERPLAY
國內發行／英特衛
遊戲類型／益智
使用平台／WIN95
發行時間／三月

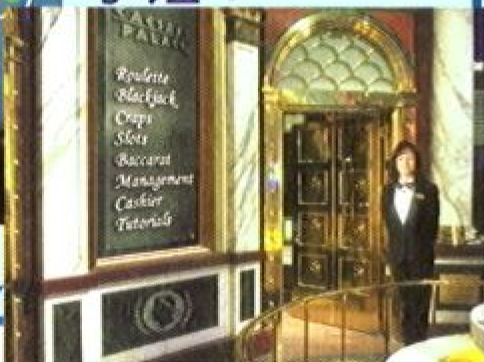
硬體需求
●PENTIUM以上 ●16MB RAM
●WIN相容音效卡
●SVGA ●MOUSE

賭城大亨 風起雲湧

CAESARS PALACE是一個在WIN95下的遊戲，模擬在拉斯維加斯中的一間賭場，舉凡賭場中常見的玩法在CAESARS PALACE中都可以看到，在遊戲中一共有二十一點、擲骰子、輪盤、拉BAR、以及投幣式電玩撲克牌等五種，其中有三種拉BAR台、以及五種投幣式電玩撲克牌機台與效果，當然全程的音效完全是眞實的賭城聲音，包括莊家叫你下注的語音，莊家輸了時的全場歡呼聲，與賭客被通殺的失望嘆息聲等，更是加強了您的參與感。


▲丟輪盤壓寶的遊戲

在遊戲中這五種遊戲各有一個大廳，一開始你只有1000元的籌碼可以玩，能贏多少就得看你的本領高低了，尤其您一進入遊戲中就被稱為AVATAR（賭聖），當然也不能被莊家們看扁了，你說是不是呢？如果你不懂遊戲的方法及規則，還可以看VIDEO為你詳細的介紹，而想要玩的種類與機台在遊戲畫面上都會清楚的標示出來，整個遊戲的操作方式只要用滑鼠就可以暢行無阻，在圖型表現上CAESARS PALACE中的畫面可以說相當的漂亮與精緻，在大廳中都會有很漂亮的小姐為你細心的引導，以及會有其他的賭客會與你有互動的舉動，而遊戲中所有的音效也是模擬得相當眞實，就好像已經身處於其中了。如果你覺得自己一個人玩太無聊了，你也可以找志同道合的朋友經由連線的方式，遊戲最多可允許8個人一起玩，讓你也可以嚐嚐當個賭城BOSS的滋味。

▼美麗的帶場小姐！


CAESARS PALACE是一個相當好的一個賭博益智遊戲，在自家裡玩也好過市面上電玩店的髒空氣狹隘的空間，在這裡不是要鼓勵大家賭博或學習賭博，只要你抱著好玩的心態，放輕鬆的玩達到一種休閒就是了，如果你喜歡玩拉BAR、輪盤遊戲，又怕輸太多錢，倒是建議你玩電腦遊戲較不會有壓力，輸贏也能夠一笑置之，你說是不是呢！



▶來！下大賠大，下小賠小！



▼來個7星連線吧！


▲又贏了，手氣來了城牆都擋不住！

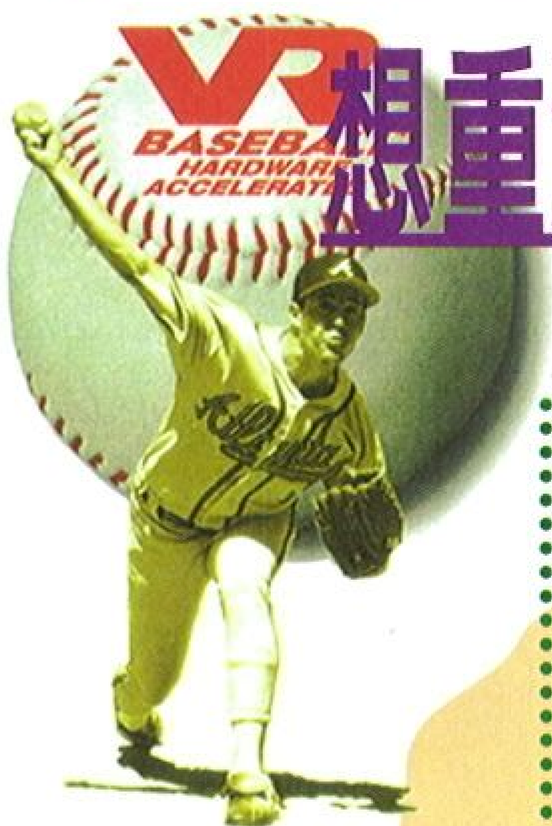


VR BASEBALL

VR棒球

國外發行／INTERPLAY	使用平台／WIN95	硬體需求	●PENTIUM 120　●16MB RAM
國內發行／英特衛	發行時間／三月		●WIN相容音效卡
遊戲類型／運動			●SVGA、3D加速卡　●M、J

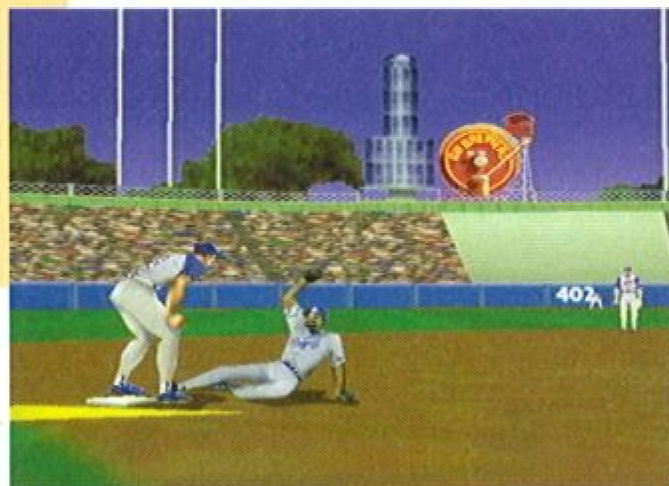
想重溫97年美國大聯盟世界大賽嗎！



VR棒球是由美國的INTERPLAY設計製作的，這遊戲為了達到相當的眞實感，所以必須支援加速卡才能進行遊戲，3Dfx、Rendition V1000、Rendition V2200、ATI 3D Rage Pro都有支援，3D的球場不但相當的有立體感，也可以任意的調整視角，遊戲的視角將有如電視轉播的方式從中外野投手的後方或是以球的視角表現，球員動作表現得相當的流暢逼眞，場邊的觀眾還會不時的發出歡呼聲，十分的有趣。

本遊戲的進行模式有練習賽、正規賽、也有打擊練習及全壘打比賽，遊戲操作的規則中加入了投手犯規這一項，如果你在出手投球的動作做出之後卻又採取牽制的時候可是會被判投手犯規的。本遊戲的球員採用的1997年美國大聯盟的球員記錄，而除了親自下場比賽之外也可以模擬比賽的進行，本遊戲的比賽模擬方式不但速度快，還可以一次模擬多場比賽。在正規賽時，玩家所選球隊的球員記錄將會隨著玩家的表現而隨時更新，並且也會影響是否能進入明星賽的唷！

玩家也可以扮演球隊的經理，透過球員交易，可以將表現不佳的球員賣掉，也可以花大筆的鈔票將明星球員買來為你效力，盡力贏得每一場的比賽，最後可以進入季後賽，然後就是世界大賽了。當然你也可以直接打季後賽省掉漫長的正規賽，或是直接打明星賽也可以。在全壘打大賽方面，本遊戲採用的是單淘汰制，玩家必須要有穩定的表現，一次又一次的打敗對手才可以晉級。如果志不在此的話，也可以直接挑戰五百呎的超大號全壘打吧！標得最遠全壘打王的獎項。不要說了，拿起球棒向小葛瑞菲挑戰吧…！



▲滑壘高手



▶宛如實況轉播的投打對決



▼主場外野的廣告看板非常的顯目

DIABLO II 暗黑破壞神II

遊戲類型／角色扮演	使用平台／Win 95
國外發行／Blizzard	發行時間／1998年第四季
國內發行／松崗	

硬體需求
●Pentium 90 ●16MB RAM
●SOUND BLASTER
●SVGA ●M、K

五位新角色

年底Blizzard將推出暗黑破壞神的續集：暗黑破壞神II(Diable II，暫譯，簡稱暗2)。據德國的Gamestar雜誌在專訪文章中指出，在暗2中的五位新角色包括戰士、魔法師、二名女性角色（一名是擅用弓箭與長矛的亞馬遜族女戰士，另一位可能是會召喚小惡魔的女惡魔）。各角色均有本身擅用的法術與獨特的屬性，角色將受將受諸如命運（Karma）與智慧等屬性影響，它能夠影響到健康值、法力等。至於任務方面，遊戲賦予玩家約二十件的新任務，每一件任務都會一點一滴地透露戴艾波的神秘過去。





Diablo2的怪物草圖

不一樣的小鎮



◀遊戲的開場動畫



▼已定型的怪物

至於小鎮方面，這四座小鎮雖然人煙較已往稠密但週邊均有曠野；每座小鎮下均有多層地下城、洞穴與地窖等，在鎮內約有三十位村民，他們能和角色交談，讓玩家從談話的線索中去完成任務。

至於遊戲的妖怪共分三大類：標準型（如骷髏兵，但會穿上新的盔甲，並使用不同的武器）；特殊型（有專屬名稱的怪物，被幹掉時會遺留特殊的物品）；特殊施法型（會使法術）。另外，遊戲還有一種大妖怪（boss monster），殺死牠們後，可得到特殊武器。Blizzard 已打算沿襲舊舉，在暗II中加入四人以上的多人共玩設計，並把這套精彩的續集搬上Battle.net.，新的Battle.net.選項除了增加多人共玩支援外，亦加入線上交置位置（trading post，玩家可交換物品）和全球排名等。





Jagged Alliance 2 鐵血聯盟2

遊戲類型／戰爭
國外發行／Sir-Tech
國內發行／未定
使用平台／Windows 95
發行時間／87年春季

硬體需求
●Pentium 90 ●16MB RAM
●WIN相容音效卡
●模式：未定 ●MOUSE

鐵血再度聯盟

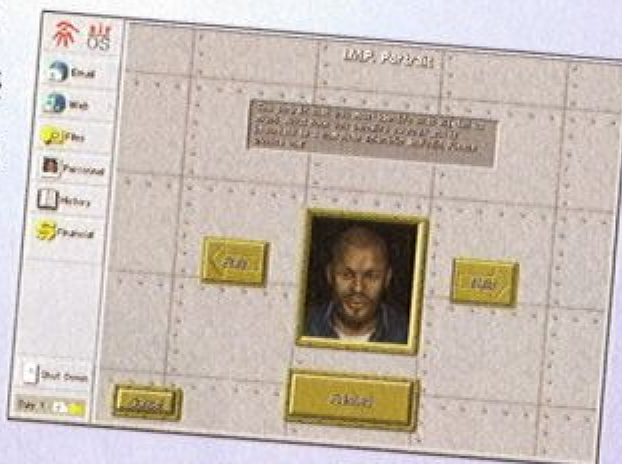
由Sir-Tech推出的鐵血聯盟稱得是一套整體成績相當不錯的回合制戰爭遊戲，可惜的是，該遊戲在推出當時，遭遇同時期的終級動員令和魔獸爭霸2夾殺，導致在市場上受到玩家冷落。為証明好戲不寂寞，Sir-Tech計劃以重新改良檢討的鐵血聯盟2(Jagged Alliance 2，暫譯）捲土重來。這套新遊戲的故事是發生在一個虛構的第三世界國家Arulco爆發了叢林戰爭，玩家在將率領一隊傭兵接受各種任務的挑戰，並在完成任務後收取酬勞，以抵償旗下士兵的薪津，以及購買裝備等費用。



▶Arulco的區域地圖。

回合制沿襲前作

至於回合制則大都沿襲前作，在操作上並沒創新之舉。據了解，每位士兵都賦予有限的時間單位，在這個限制下，他們可以移動、開火等，另外還可以爬上建築物、在叢林中匍匐前進等。在鐵血聯盟2的武器方面，除了更容易買賣軍火外，也有一些創新之舉，例如子彈會高速穿過目標，使戰鬥的感覺更接近眞實。據說，在鐵血聯盟2中亦增加了交通工具，玩家將可駕駛它們在地圖上跑。另外，遊戲提供了Arulco的全國地圖，玩家可以指揮傭兵乘坐直升機、車子或其它種類的交通工具在該國移動。



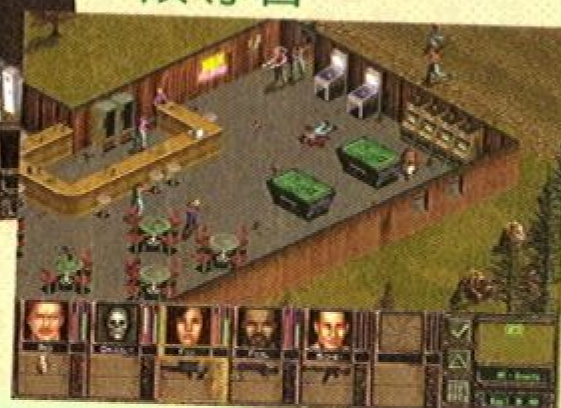
▶遊戲的網路介面。

管理傭兵公司

設計師在續集中創造了一個獨特的遊戲介面，讓玩家管理你的傭兵公司。玩家可以透過虛構的網路流灠器進入線上武器商店－A.I.M.總部和其它網址，包括可讓玩家建立所屬顧客特色的新I.M.P.網址。對了，玩家在A.M.P.可以僱到傭兵。據說，當玩家進入I.M.P.網址後，會被問到一連串幽默的個性(personality)問題，遊戲便以這些問題評估和分配一個個性分數給你。在遊戲中，玩家除了可以僱用到不同的傭兵外，亦可控制一個代表玩家本人的揮指官角色。若你選擇即時戰鬥，你只能控制一位傭兵，而由電腦控制你部隊中的其他傭兵。



▼玩家是傭兵的領導者。



▲遊戲的地下室建築。



REDLINE 警戒線

遊戲類型／動作
國外發行／Accolade
國內發行／未定
使用平台／WIN95
發行時間／1998年春季

硬體需求
●Pentium 133以上
●16MB RAM ●WIN相容卡
●模式：未定 ●操作：未定

由於遊戲市場競爭激烈，在各設計公司無不求新求變的情況下，只是單純的動作，策略、或模擬的典型遊戲，逐漸吸引不到玩家的注意。由Accolade旗下Beyond Games所製作的警戒線，是少數在第一人稱射擊遊戲中結合角色移動及駕駛的動作遊戲，Accolade自許這套遊戲能成為「下一代3D遊戲」，為到達這項崇高的目標，設計師加了很多好玩的成份，讓玩家不會覺得只是玩一套3D動作遊戲。


▼遊戲迷漫詭異的未來氣氛



▲連轟幾槍才能摧毀一輛車

成為黑幫老大

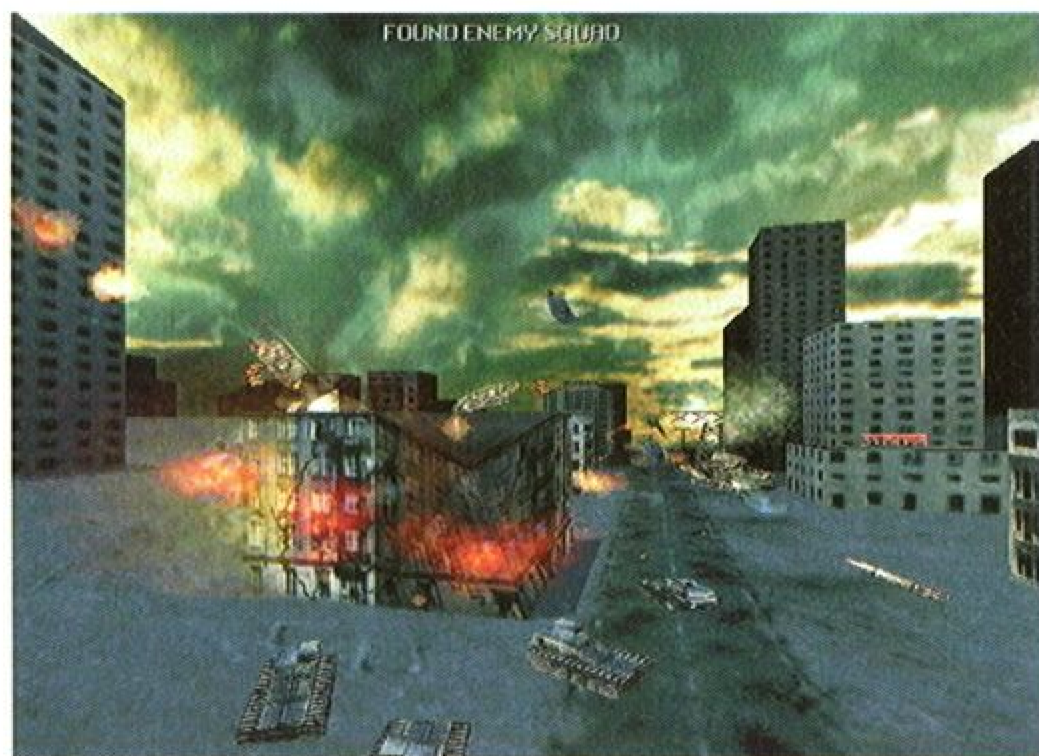
警戒線是一套以「都市叢林」為主題的動作遊戲。在這兒，幫派份子的武器裝備比軍隊還勝一籌，黑幫暴力正肆虐整座城市。玩家在遊戲中扮一名渴望成為老大，控制所屬黑幫的幫派份子。為完成這個心願，玩家必須成為最兇猛的惡棍，並且証明給其他成員看，遊戲不會要求玩家解決謎題，但必須以戰鬥來証明你有這個資格。你可以藏身在殺手汽車後，也可以帶著武器勇往直前。但請注意！只有強者才能生存，而且越強的人才能一直生存下去，這是都市叢林生存的法則。在遊戲中，玩家必須為自己的幫派添加武器與新技術，使它成為都市叢林內最令人聞風喪膽的幫派。在警戒線中也有類似升級的設計，當玩家贏得戰事後，將可進一步發展角色，而完成目標也將讓你獲得發展更優越的經驗值或武器。

物件互動性

玩家在遊戲中可以在眾多幫派中挑選一個加入，每一個幫派都有自己的特色與武器。也可以乘坐超過十輛以上的汽車戰鬥，這些交通工具都可以進行最佳化，讓玩家痛快殺敵。據Accolade透露，警戒線將支援Rendition,NEC Power VR,3Dfx及Direct X 5.0，因此，玩家的電腦必須裝有3D圖形卡才能執行。此外，本遊戲也支援多人共玩，允許超過十六名以上的玩家透過區域網路或網際網路上線廝殺。Accolade承諾在遊戲中加入更多的「物件互動性」，其中包括大型毀滅效果。







Urban Assault 都會毀滅戰

遊戲類型／動作即時戰略
國外發行／微軟
國內發行／未定
使用平台／Windows 95
發行時間／1998年中

硬體需求
●PENTIUM ●記憶體：未定
●WIN相容音效卡
●SVGA ●JOYSTICK

動作＋戰略＝成功？

一九九八年的遊戲類型走向，似乎越來越多元化了。以射擊遊戲為例，單純的第一人稱動作已不足為奇，因為單在上半年要出版的遊戲中，包括旭日東昇（Uprising）、戰區（battlezone，暫譯），以及本文為您介紹的都會毀滅戰等，均將第一人稱動作結合了即時戰略，這種混合型的動作遊戲，已逐漸走出毀滅戰士或雷神之槌的影子，顯示遊戲商莫不期望以新噱頭獲得玩家垂愛。都市毀滅戰是由世界最大的軟體公司微軟所開發，記得一年多前，由微軟推出和遊戲有關的產品，還受到玩家百般嘲諷。但現在，微軟已擁有一些高品質的遊戲，例如世紀帝國和戰鬥神將（CloseCombat）等，其中世紀帝國在台灣地區已有不錯的成績，因此，微軟希望都會毀滅戰能再下一城。



↑爆炸的效果有電影的品質。

←飛機是攻擊武器之一。

將都市夷為平地

都會毀滅戰並非由微軟直屬的設計師親手製作的，而是委由德國一家名為Terra Tools製作。據初步了解，這套遊戲以第一人稱射擊為主，突破毀滅戰士的格局，把即時戰略的要素融入遊戲之中。遊戲的故事是以世界末日後的地球為背景，那時大地飽受戰火侵襲而滿目瘡痍。遊戲中出現十五種不同型態的戰鬥工具，包括飛機，直升機、衛星、神風特攻隊似的吉普車、以及坦克等。據說人類建造這些工具只有一個目的：造成全面且大量的摧毀力，因此，畫面中各式各樣建築物大都能被摧毀，而且畫面璀燦，爆炸效果精彩動人。

假如你是一個挑戰多人共玩模式的老手，那麼您應該很高興知道微軟的網路遊戲區將免費為你安排都會毀滅戰的多人競賽（但先要確定是否使用探險家流灠器的玩家）。另外，附帶一提的是，本遊戲必須在Dircet 3D下才能執行，同時，玩家的電腦一定得具備一片3D加速卡才能跑；此外，遊戲也支援最熱門的反饋式搖桿，讓你享受最震撼性的臨場感。





←摩天大樓將化為烏有。

↓這場爆炸的場面稱得上世界末日。



Dark Side of the Moon
月球黑勢力

遊戲類型／冒險	使用平台／未定
國外發行／SouthPeak	發行時間／1998年春季
國內發行／未定	

硬體需求
●機種：未定 ●記憶體：未定
●SOUND BLASTER
●模式：未定 ●操作：未定

爭奪珍貴礦石

假如玩家喜歡將動作與冒險合而為一－例如星際戰警（Men in Black）這一類的作品，那麼也將會喜愛現在要為玩家介紹的月球黑勢力。其遊戲地點是發生在Luna Crysta，它是Cepheus星系第六個星球的第九個月亮。在二十一世紀中葉，在第九個月球的地殼下發現價值連城的礦石（Ore）及礦物，引起暴民的注意，各個惡勢力無不想辦法找出礦脈所在，並且據為己有。

玩家將扮演擁有伯父Jacob的礦脈繼承權的Jake Wright，為了Jacob的死因而來到Luna Crysta。Jacob在離奇死亡後，留給Jade一些神秘的線索，這些線索都記載著Jacob對礦脈的發現的一些資料，因此你立刻想到這一切是否與伯父的死亡是否有關。在抵達Luna Crystal後，Jade 將會發現有很多人都渴望與他結交為友。「勇敢希望」礦石公司總裁Janous向Jade保証他的公司與Jacob的死亡無關。



由鐵橋可進入坑內



歡迎來月球冒險

來一場驚險的礦坑之旅

在遊戲過程中，甚至連Jade的姐姐都會進來摻一腳，製造一些麻煩，因為她認為是家中的長女，自然擁有伯父的礦脈繼承權。但是，在這件事發生之前，Jade將發現自己已成為將被謀害的對象，在月球上的每一位衛兵都接獲射殺Jade的指令。玩家必須打敗他們以求生存，並且在這個月球上將會碰到許多的野蠻生命，包括水晶野狼、岩石菌、以及會把你認為是礦藏的採礦機等。另外，玩家還有機會享受一場驚險之旅：坐上礦坑的推車至月球的深處。

另外，在該月球上有一種長像似人類的土著Cepheids，牠們被迫在礦坑內工作。令人不解的是，他們似乎安命順從，沒有抗暴與殺死主人之意。這段故事是你必須在冒險中解開的謎題之一，建議玩家在玩這套遊戲時須同時具備耐心、反應和腦力，才能順利突破遊戲所設下的障礙。



月球黑勢力是繼星際戰警後的鉅作



礦坑畫面鳥瞰



遊戲類型／射擊
國外發行／Shiny Entertainment
國內發行／未定
使用平台／未定
發行時間／1998年春季

硬體需求
●機種：未定 ●記憶體：未定
●SOUND BLASTER
●模式：未定 ●操作：未定

另類借屍還魂

推出過MDK的Shiny Entertainment計劃在今年春季推出新3D射擊遊戲彌賽亞(Messiah，暫譯)，遊戲的故事是典型的「善」與「惡」之間的戰鬥。上帝派一位胖天使去拯救世界，使它能免於撒旦的毒手。好笑的是，主角是一個胖小孩，他沒有武器，也沒有護甲，所以本身的力量相當虛弱。因此，胖天使必須利用其他角色來替自己完任務：借用他們的身體。被借用者所擁有的任何能力與武器，都會在瞬間化為天使所有。然而，隨著遊戲的進行，玩家必須擁有其它角色以便能衝至下一關。

沒有屬於固定軀體的主角，是彌賽亞最獨特的地方，因為它將無限延伸遊戲的重玩價值，並且讓遊戲的結果詭譎多變，進而挑戰多人共玩的經驗。彌賽亞的遊戲設計師Damian說：「在雷神之槌中，擁有最佳武器的人通常都會在多人遊戲中取勝，不管誰會先拿到火箭筒。但在彌賽亞中，你必須尋找對象，因為他們是你的武器，而你也必須看清楚他們所擁有的武器種類，因為會給戰力的平衡帶來恐怖的成份。」



主角相中這名女戰士
把你的力量化為己有
嗯，這個戰力應該不錯

容量化即時光源

至於角色的動畫部份，Shiny使用一種混合的動作捕抓與傳統的手繪動畫來表現。每位角色都有一具被覆以肌肉的真實骨幹，樣子就如同真人擁有的一般，遊戲所使用的骨架動畫系統減少動畫所佔用的記憶體，讓Shiny可使用更多想要用的動畫。除了「即時鋪嵌變形引擎」外，Shiny亦使用一種名為「容量化即時光源」(Volumetric Real-Time Lighting)。Daminan說，雖然在彌賽亞中任何有關射擊的動作都會產生彩色的光影，但容量化光源讓在遊戲世界裡的任何光線，均可投射出真實的影子，使角色在黑暗中穿越光線時，只有被照到的部份才會產生影子。

最近遊戲工業最常見到的專業用語應該是敵人



老兄，碰到我算你倒楣
主角是一位胖小天使

參考銀翼殺手

角色的置換讓彌賽亞的主角享有無限的生命，在市場上可能找不到同樣構思的遊戲。遊戲是發生在二十二世紀，當時已形成四個世界：大都會、第二大城、軌道、與月球暗處。每一個世界被細分成五個關卡，每個關卡均佈滿混合基因的生物，與當地特有的生物。據了解，Shiny在關卡設計與建築方面是參考經典電影銀翼殺手，因此，各關卡充滿未來色彩，酒吧、太空船、夜總會、巨大的齒輪、輪子與工廠等隨處可見。另外，該公司還承諾還遊戲環境比典型的3D射擊遊戲各具互動性，讓玩家能操作機械，而不是把牆壁打碎而已。在武器方面，遊戲中大約提供六十位左右的角色，其中最酷的武器應該算是變形手榴彈（Distortion Grenade），它可實際地讓環境扭曲，敵人如果被射中，將完全變形慘死。



世界為主 遊戲的關卡以未來

最炫的3D引擎

他說，為成功地營造出此一概念，Shiny將大部份的心力用於創造一個名為「即時鋪嵌變形」（RT-DAT）的新3D引擎。用該引擎創造出的角色會表現出人類的肢體動作。每個模型都有眞實的骨架，肌肉會一起帶動骨架移動，並且會在其頂部貼上一層皮膚。結果，角色的衣服會起縐摺，並且在移動時會隨之拉緊，當角色呼吸時胸部會縮漲。據了解即時鋪嵌（Real Time Tessellation）可讓電腦從至少八十張多邊圖形至多達八千張多邊圖形之間調整角色的模型，更難能可貴的是，在過程中不會形成3D遊戲常有的那種失速感困擾。因此，彌賽亞整個畫面表現將比競爭對手的產品更且流暢，同時角色的外形更具眞實感。另外，據Shiny表示，當玩家的電腦升級至Intel AGP、Pentium 2與未來的Highlander 3D技術時，彌賽亞將自動地在遊戲世界中增加更多的多邊圖形，為遊戲創造更複雜的繪圖。





↑ <彌賽亞>有優越的3D環境

→ 戰鬥時的光影效果逼真

的AI。由於玩家已厭倦兩三下便打敗那些沒有大腦的生物，為了改善這種情形，Shiny表示他們已發展出一種叫做「中立網」（Neural Net）的技術，可以加強遊戲各角色的腦力，讓各角色的腦子有能力學習如何利用環境躲藏，進行伏擊，也可以戰鬥或做防衛的準備，玩家將不會看到一群行屍走肉在遊戲中走動，因此遊戲的難度與娛樂價値便提高許多。



↑ 以一敵衆

← 遇強敵時，應有更換角色的準備

NEW GAMES STATION

VIGILANCE
全員警戒

遊戲類型／射擊
發行版本／光碟
國外發行／SegaSoft
國內發行／未定
發行時間／未定

硬體需求
●機種：未定 ●記憶體：未定
●SOUND BLASTER
●模式：未定 ●操作：未定



▲玩家將率領一支反恐怖活動小組。

打擊恐怖活動

最近或即將推出的第一人稱射擊遊戲，都有一些突破之舉，由SegaSoft所帶來的全員警戒(Vigilance，暫譯)亦不例外。玩家在全員警戒中將扮演一位反恐怖份子的小組成員，主要任務當然是阻止恐怖活動發生。當你一步一步挑戰遊戲所提供的三十個任務時，你會逐漸發現你正面對的恐怖行爲，是一項大陰謀的一部份，你必須揭發這項駭人的陰謀，才能及早阻止災難發生。那麼玩家如何遏止不幸的發生呢？其實很容易。首先，玩家必須從八名反恐怖活動小組成員中挑選一名，做爲你在遊戲中的心腹。

這八位可讓玩家運用的成員各有自己的特色，除了樣子相當眞實外，每位角色的能力與屬性（如、心情、力量、臉部特徵等）各異。玩家可以從處理得極細微的3D模型中，看出他們身體的差異，而且你也可以看到無形的差異，例如，當你設法讓兩名隊友一同完成某事時，你會發現到他們偶爾會對彼此不滿。因此，當你需要兩名隊員掩護你的時候，很可能因爲他們互相捉後腿而壞了事，這些特點爲遊戲增加了一些策略的成份，讓不能不用大腦便能成事。



▶遊戲中的辣妹戰士。

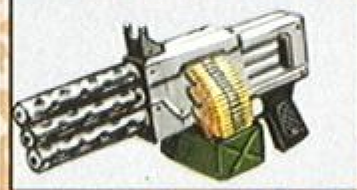
▶每吋肌膚都表露無疑的3D人物。

Heat讓你打得火熱

値得一提的是，遊戲的各關卡做得相當眞實。由於SegaSoft使用由AnyChannel創造的AnyWorld 3D引擎，能製作出如相片品質般的眞實畫面環境，使每件物品看起來都栩栩如生。另外，全員警戒也使用一種名爲Lightscape的光影技術，它讓彩色光線、漸層光線、反射與折射等光線的光源表現，能貼切地融入遊戲世界，使光影看起來不做作。在多人共玩方面，由於網站遊戲的興起，各遊戲出版商爲吸引更多玩家購買它的商品，紛紛將戰場由零售市場延伸至網站上。據初步了解，SegaSoft已打算讓全員警戒上它所經營的HEAT.NET，並讓購買該遊戲的玩家有三個月的免費上網優惠。











全員警戒的武器配備

卒業 Crossworld 戀愛篇

-for Windows-

卒業系列美少女完全收錄！





華義國際

休閒軟體・最佳品牌

北區：北市吉林路144巷11號 TEL:02-2581-2672 FAX:02-2581-2699

中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL:04-338-0287 FAX:04-338-0285

南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL:07-348-7350 FAX:07-348-7351

華義遊戲網：http://www.waei.com.tw

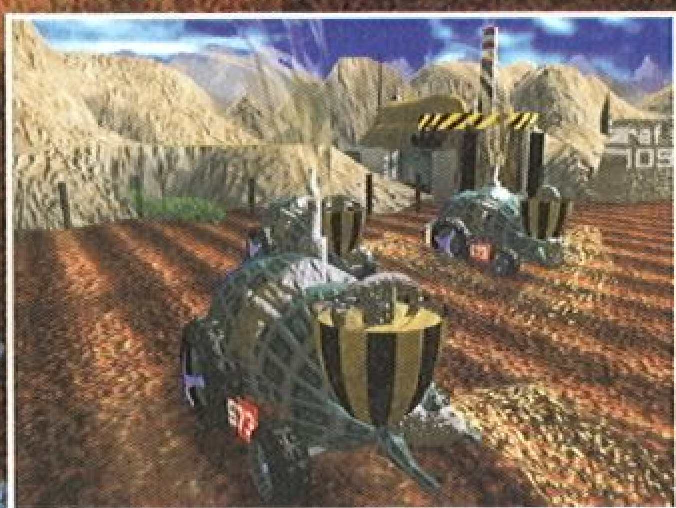


駭人空戰武器，勝過所有市售的即時戰略





地面武器包羅萬象，快狠準的戰術運用



種植 LED 是為了生存也是為了霸業





養成遊戲的經典名作即將登場！

化腐朽為神奇，還是讓神奇變成腐朽？全憑您一念之間⋯



文靜的女生畢業後竟然變成 脫星？
笨笨的女生居然考上 一流大學？
單純的女生會變 黑社會大姐頭？
風騷的女生會甘心成為 賢妻良母？
口才差的後來變成 名主播？



最難搞定的女學生

比起一代來，卒業 2 代的 5 位女生更潑辣、更活潑、更難搞定。





最嚇人的課外活動

別以為女生只會參加校慶、運動會、話劇比賽這類正當活動，女生們也會學大人抽菸、到色情場所當公主，到危險的海邊玩水⋯



最多重結局的故事

文靜的畢業後不一定靜，風騷的畢業後不見得騷，笨學生也可能會開竅，好學生也有可能加入黑社會⋯身為老師的您，要懂得依個性因材施教，個別輔導喔。



最專業的中文配音

張信哲的音樂總監(陳宇寰先生)，親率 5 位專業配音人員賣命演出。




INTERNATIONAL WAEI
華義國際
休閒軟體・最佳品牌

北區：北市吉林路144巷11號 TEL：(02) 2581-2672 FAX：(02) 2581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL：(04) 338-0287 FAX：(04) 338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL：(07) 348-7350 FAX：(07) 348-7351



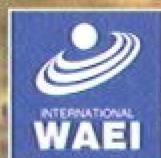
卒業II
Neo Generation
雙光碟首發紀
念版，現賺9800円，
內附日本原版『卒業2』
遊戲完整光碟，讓你體驗
日本女聲優原音演出，
限量5000套
移植SEGA SATURN全新版本



Myth
THE FALLEN LORDS™

殺無赦～全美雜誌評價
超越紅色警戒、暗黑破壞神
97年度超強即時戰略遊戲

在「殺無赦」兇殘的超真實戰鬥世界裡，
你可以看到精緻 3D 地形下鮮血染紅的山丘和斷肢散落的山谷；
活生生的敵人可能埋伏在橋下、樹後或是虎視眈眈地躲在水裡；
你可以在過河時看到由水面反射的、戰士們堅毅的表情；
放射閃電的魔法攻擊可以瞬間把敵人大軍燒成灰燼；爆炸的強熱將燒焦大地。
你可以在遊戲中旋轉觀看的角度，也可以拉近或拉遠視野，
如果您對所有戰略遊戲都不滿意，那麼試試這個擁有漂亮畫面、
豐富劇情和血腥戰鬥的《殺無赦》，您絕對會大呼過癮！



在追求勝利的過程中，場景的細節會讓您歎為觀止：你可以看到因下雨而飛濺的河面水花，也可以看到因下雪而朦朧的山路。



殺無赦 3D 引擎下的超真實爆炸過程 ： 部隊的血跡張染污大地，而飛出去的斷肢將以拋物線的軌跡直到著地不動。



天氣不斷自動變化：地心引力將影響你上坡速度；下雪時你的足跡會印在雪地中而摩擦力將使你行動變緩。



你可以透過 bungie.net 玩最刺激的網路連線戰鬥，由 bungie 公司提供免費的 server 讓全球 PC、MAC 玩家同步對抗。












新世紀
EVANGELION
福音戰士
鋼鉄のガールフレンド
內附
精美海報
01

日本衆所矚目的
超人氣動畫卡通

讓您身歷卡通其境，
創造屬於您的故事情節！！

西元2000年...
大爆炸後，僥倖存活下來的人們決定重新復興人類的社會。
就在這時候卻受到「使徒」的攻擊。
唯一能夠對抗「使徒」的只有「新世紀福音戰士EVA」，駕駛EVA的是一群14歲的少男少女們－碇 真嗣、綾波 零、明日香。
而神祕少女－霧島真名的出現，會產生什麼樣的變化...
將是決戰的關鍵！

大容量，4片裝光碟
全程日本原聲演出，絕對值得珍藏











華義國際
休閒軟體．最佳品牌
北區：北市吉林路144巷11號 TEL:02-2581-2672 FAX:02-2581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL:04-338-0287 FAX:04-338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL:07-348-7350 FAX:07-348-7351
華義遊戲網：http://www.waei.com.tw

Eberouge

戀愛物語

感謝玩家支持
銷售突破30,000套
加贈戀愛物語
滑鼠墊一個











想談戀愛先玩戀愛物語

遊戲特色

- ■第一階段：幼年期和多數同伴以修得魔法為中心。
- ■第二階段：描述主角青春期的種種際遇為中心。
- ■隨著時間成長，每位人物的相貌也隨之變化。
- ■學園中除了讀書、戀愛也是重要課程，創造的魔法也會隨之深奧神秘。
- ■人物造形由知名漫畫家北爪宏幸設計加上豪華配音團的日本原音演出。
- ■由日本新人氣歌手「渡邊眞方」演唱戀愛物語主題曲。
- ■角色衆多個性分明，對白生動幽默自然，增加劇情魅力。
- ■計有武術、部活動、理系、文系、藝術、魔法、文藝、歷史、科學、生物…等數十種活動，更添學園風采。

感謝玩家的肯定

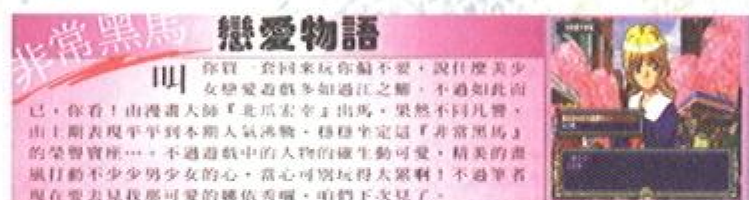
1	戀愛物語
上回 NEW	
進榜次數	分數
1	93.26

←電腦遊戲世界雜誌排名第一名

日本遊戲排行榜

名次	遊戲名稱	發行廠商
1	戀愛物語	華義國際
2	三國志V	第三波
3	神奇傳說	TGL

↑GK遊戲王國雜誌排行榜第一名



↑軟世雜誌譽為「非常黑馬」

保證輕鬆上手，絕不花腦經！

膽顫心驚、狀況不斷、完全考驗反應力。

◆新的攀爬遊戲誕生了◆

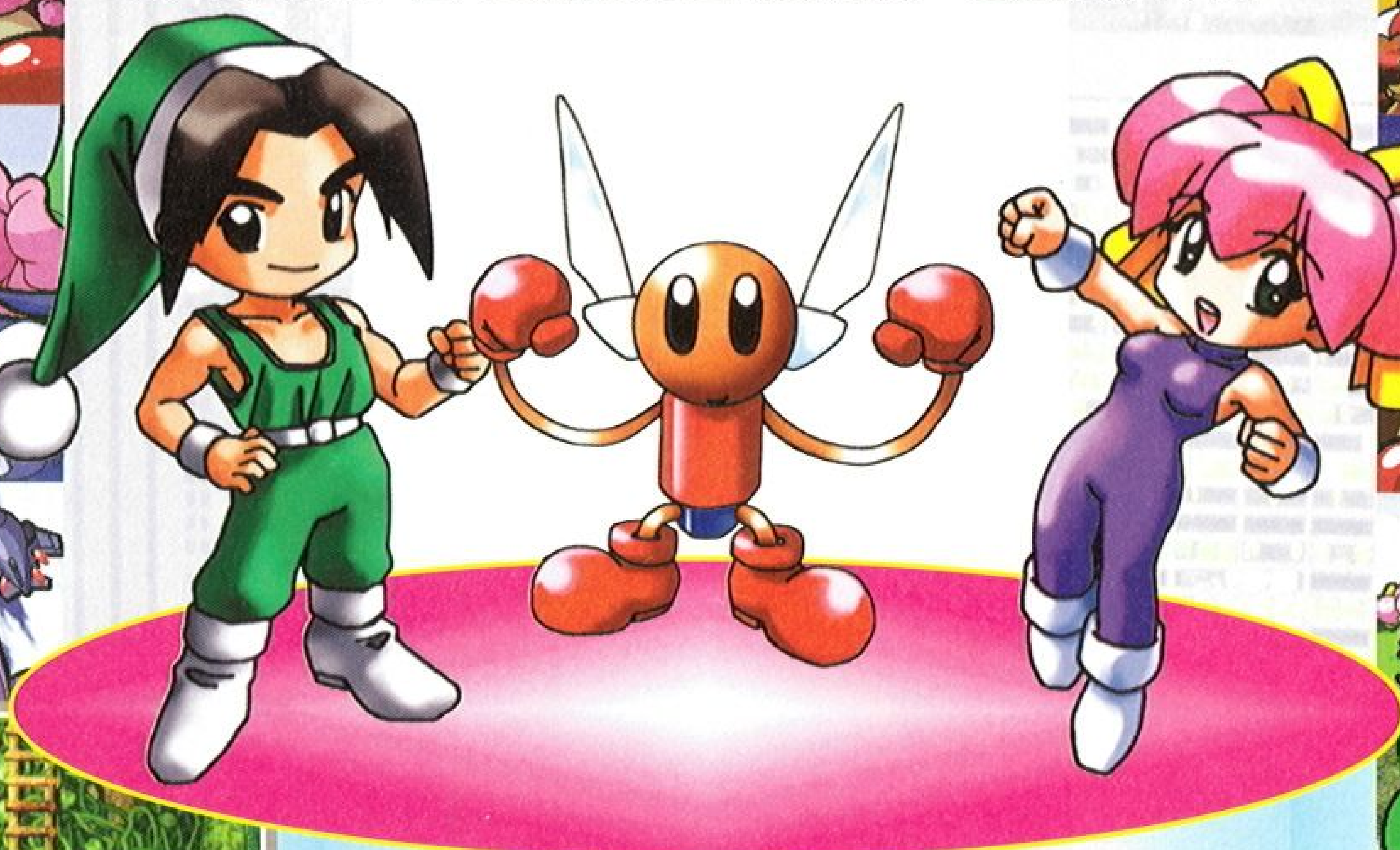
這是一套適合全家人的輕鬆遊戲，由風靡一時的大型機台遊戲移植而成。

◆讓你無法想像的六大世界◆

六大世界為岩石山、海地神殿、大笨鐘、傑克魔豆、艾菲爾鐵塔、未來世界。

◆聲光效果一流◆

急墜的大花瓶、巨大老鷹和兇猛金剛的攔截等，畫面臨場桿十足。





◆傑克魔豆的美麗場景



◆仙女降臨岩石山



◆爆笑的大魔王



◆神祕世界一景



◆到處游竄的大白鯊



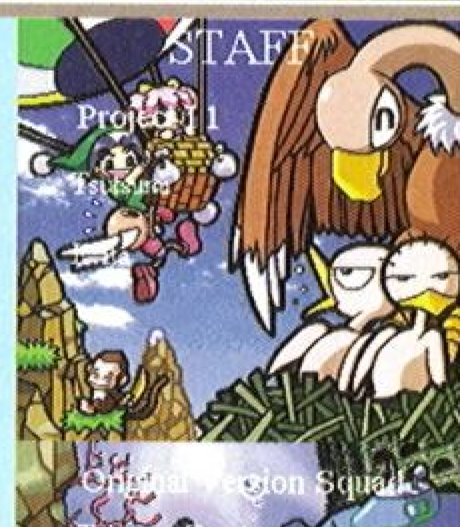
◆充滿科幻的未來世界



◆小心晃動的大槌子



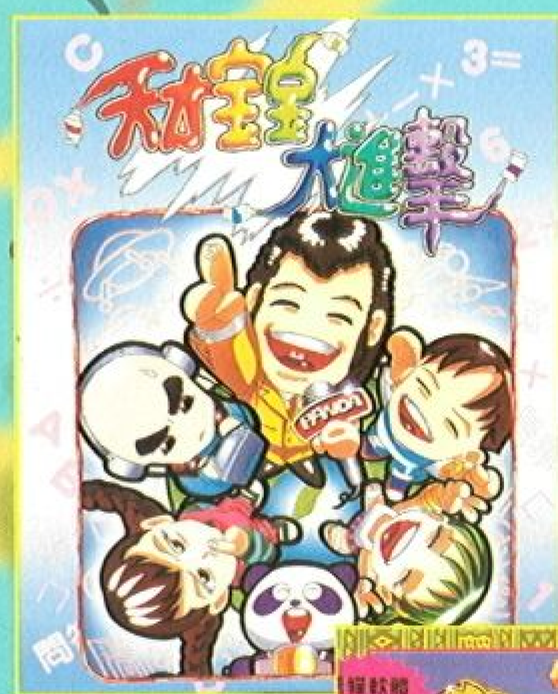
◆海底神殿的河馬守衛

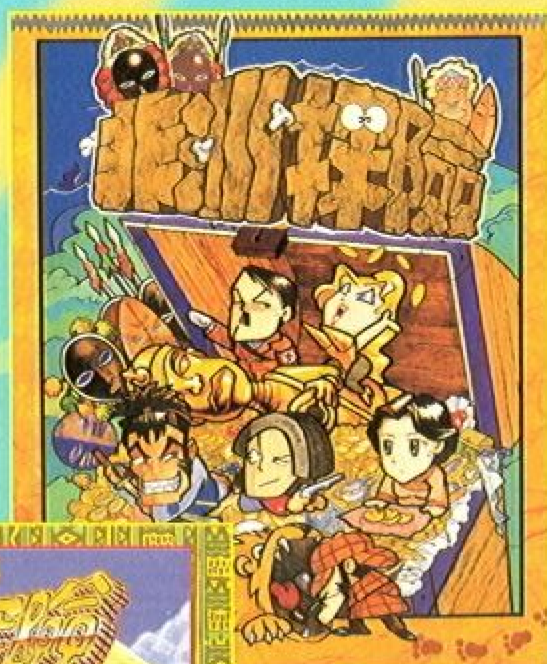


4+1 智能考驗發燒包

熊貓益智遊戲精典1

超值











天才寶寶大進擊

小孩玩了勝讀十年書，大人玩了回復赤子心...

◆6000道題目廣泛有趣，內容包羅萬象：地理、歷史、藝術、數學、天文、科學、電影、漫畫、卡通、常識...等。
◆可以一人或兩人合作遊戲，也可以2人對抗搶答。
◆題目難度分為易(12歲以下)、中(12-18歲)、難(18歲以上)三級。

非洲探險

智育冒險新結合，數十種爆笑級畫面與音效．

◆開創益智遊戲新風貌，驚人動魄的尋寶之路，喚醒你狂野的原始本性。
◆步步生機，步步危機：單人遊玩不寂寞，多人同遊樂趣加倍。
◆各種非洲巫術提供您驅策，數十種爆笑級畫面與音效。

非洲探險II

榮獲96年最佳國產益智遊戲獎

◆第一套支援MODEM連線的大富翁遊戲，可以當非洲大富翁，也可當探險的奪寶者；提供五種岔路探險選擇；八種職業選擇及轉職，並可升級。
◆十個知名角色可供選擇，最多可以六人同樂。
◆777、賽駝鳥..等賭場遊戲；各種事件及機會命運，有機會讓您一夜成名。

熊貓大進擊

推翻倉庫x，打倒轟炸x人，推出創意，推出歡樂．

◆可以四人同時對戰，你推我擠一爭高下；新奇的智育動作大結合，挑戰你的智慧與勇氣；七大關八大魔頭及數十種胡攪蠻纏的敵人等著你。
◆多種玩法不同樂趣，故事、對戰、分組驚險刺激；瘋狂的超未來動物園場景與稀奇古怪的寶物等待你探訪。

赤壁之戰

三國演義中的角色扮演遊戲，別具一番創新風味．

◆可分別扮演狡詐多謀的曹操，仁慈待人的劉備，或衝動易怒的孫堅。
◆戰鬥中可分為一般攻擊，武將單挑、用計、佈陣，更有軍師會提供建議。
◆您耳熟能詳的三國名將關羽、張飛、趙雲、諸葛亮..出場人物多達二百餘個。
◆耐人尋味的對話，忠於史實的劇情，如同置身三國時代。





特賣

4+1 反應考驗功夫包

熊貓動作遊戲精典2

水滸傳之梁山英雄

好漢相交，全憑意氣，濟弱扶傾，英雄所為．

- ◆320*200，640*480 高低解析度自由調整；可三人同時進行遊戲。
- ◆令人驚異的畫面構成，寫實精緻；完整過場訊息交待。
- ◆加入升級效果，讓必殺技更具威力；橫向捲軸效果多，可左右來回場景中。
- ◆精彩豪放的水墨畫風，令人耳目一新；出場人物衆多，各式絕招讓您應接不暇。

格鬥悍將

國產遊戲中最悍的格鬥極品，激爆你的每一寸神經．

- ◆創新的補血系統、更高巧的武術訓練；不一樣的聚氣方式，更添樂趣。
- ◆四種攻擊定義，有輕重不同的招式及必殺技；每個角色的必殺技多達六種以上。
- ◆提供單人作戰、雙人對打及多人對抗三種玩法；可中途加入挑戰。
- ◆氣功抵消技、被摔抵消技，帶您進入更高層的格鬥境界。

武將爭霸II

超級動作遊戲，歷史格鬥經典，帶您進入快打殿堂．

- ◆魏蜀吳16位猛將全新造型蓄勢待發；16處寫實華麗的場景任您選擇。
- ◆3種特殊加分關，讓您鍛鍊武藝；可施展連續技，遠距離及近距離攻擊。
- ◆每位武將各有五種以上獨門絕招，以及特殊的聚氣秘技。
- ◆獨特的劇情模式，運用策略，率領士兵完成統一大業。

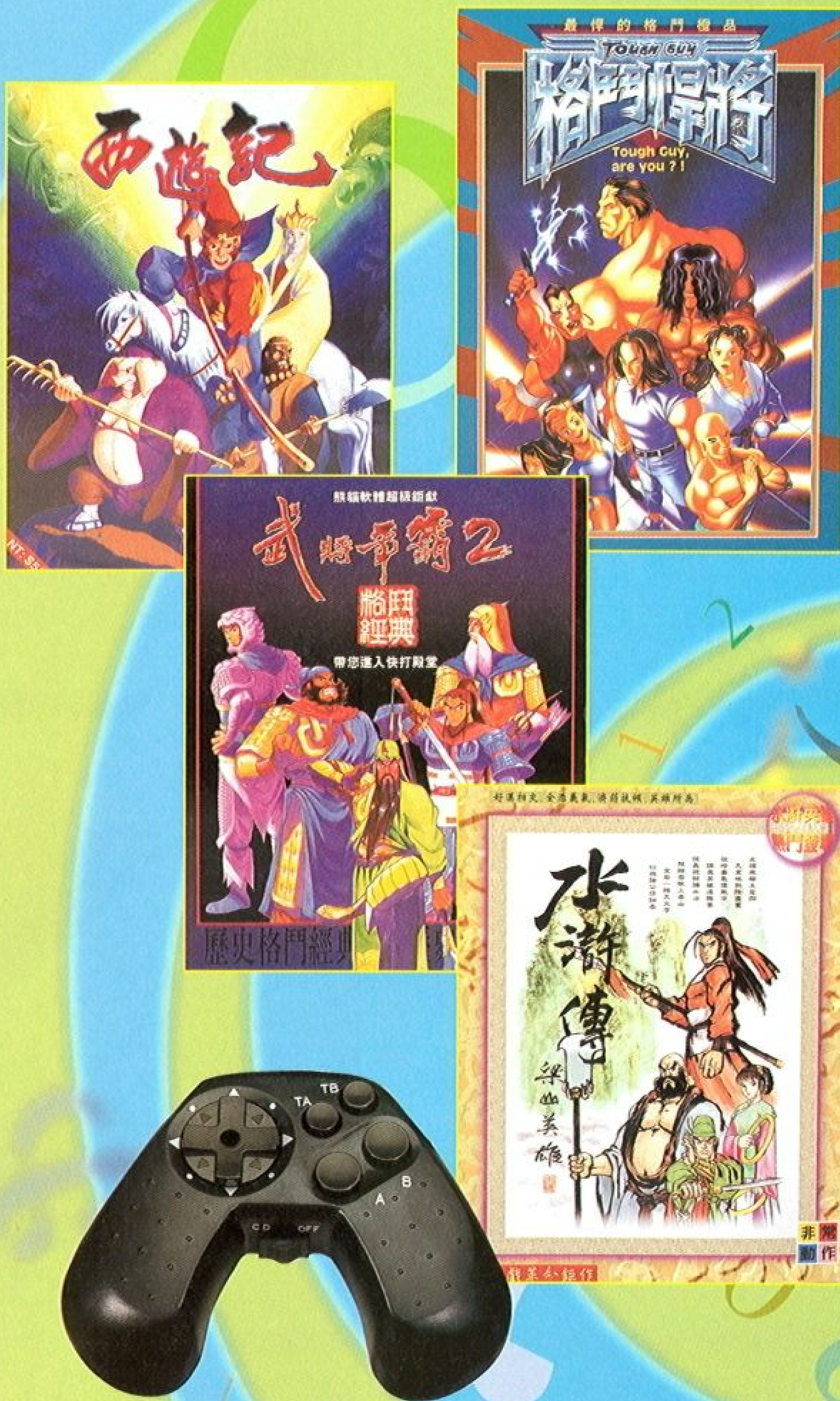
西遊記

中國著名神怪小說再現，橫捲軸動作遊戲精典．

- ◆可兩人同時進行遊戲，可中途加入對戰；獨特VS模式，痛快淋漓。
- ◆西遊記中您所熟悉的角色、牛魔王、紅孩兒、蜘蛛精．．一一登場。
- ◆兩人可搭配施展合力必殺技；數十種出場人物，角色豐富，動作精彩。
- ◆西遊記中著名場景，火焰山、盤絲嶺．．等，華麗再現。

格鬥搖桿

人體工學設計，最適合快打遊戲；
有2或4功能鍵可選擇，另提供強力攻擊功能。



智能考驗發燒包 原價:2500元
反應考驗功夫包 原價:3200元

驚嚇特惠價 990元



アリスの館4・5・6

●綜合類型（18禁）

JWIN95

●Alice Soft

●￥9500



▲Alice女子大圖鑑



／朱原弘

鐵定超值的大容量作品



Alice Soft仍依循往年慣例，在去年年終前再度推出了第四部『Alice の館』，作爲送給遍佈天下的Alice教眾的新年大紅包。在內容方面，基本上與前三集並無太大的改變，倒是在質與量的方面，整整提升了三倍！！故此次便以『Aliceの館4・5・6』來命名，也就是一次出三集、三合一的意思啦！在重量級的CD四枚組裡，收錄了遊戲『人間狩り』、『アトラク=ナクア』、『零式』等三部新作。至於從PC98版移植成Win95版的舊作，則有『Rance』、『Rance2』、『Rance3』、『Dalk』、『鬥神都市』與『Dr.STOP』等六部經典級的老遊戲。



『アトラク=ナクア』

除了遊戲部份之外，收錄的工具小程式更是令買者滿載而歸。包括有Alice Soft的遊戲開發工具System35、囊括各種尺寸的超美麗全新壁紙集、『Rance』『戰巫女』等系列的超絕可愛螢幕保護程式、與收錄自『Dalk』之後，Alice所有遊戲裡登場的女性角色，多達四百人以上的『女子大圖鑑』。如何？這些內容還夠充實、夠感動吧!?不過我想大家最注目的焦點還是放在三篇新作的遊戲上，所以下面的篇幅就大致地介紹一下這三篇新作的內容。



『零式』



『人間狩り』

1 人間狩り



這是一個可以多人輪流進行的紙上類型遊戲。說明白點，就有點像是另類的大富翁。遊戲舞臺是在某南方的小島上，在一定的時間內要奪取寶物、佔地為王，並以追捕無辜的少女來作為競爭的內容。基本的遊戲進行需有四人進行對戰，當玩者人數不足時電腦便得充當競爭對手。移動方式是大家所熟悉的擲骰子方式，在移動完畢後有調查或休息等指令可以選擇。



當與對手碰在一起的時候，便可選擇戰鬥，戰鬥的方式也相當的有趣，更有多種的寶物如陷井、炸藥等可供利用。此外更可憑藉著好感度把對手根據地裡的女子奪取過來，便如搶旗子一般，當然免不了會有些精彩的鏡頭。遊戲的規模並不算大，四個人走完算一回合，全部一百回合看來似乎很久，玩起來感覺卻出乎意料得的短。相當新鮮的遊戲類型，多人同樂絕對會比孤軍奮戰來得有趣。



2 アトラク=ナクア

這是一部由複數章節所構成的電子小說。遊戲的方式就與大家所熟悉Leaf的Visual Novel系列如出一轍（電子小說的標準介面？），就連讀過的部份可以快轉的功能也原封不動地借用了過來。劇情同樣也採用多線多結局的架構，一旦走到某個結局，也有從中間章節開始、而不必從頭來過的親切設計。



故事描述女主角初音是從古時存留至今的女郎蜘蛛（精）。在與宿敵僧侶銀的交戰後負了重傷。而初音為應付戰鬥與儲備能力，須吸取人類的血肉精氣，於是初音便佯裝成轉學生，在高校教室內吐絲築巢，等待上網的獵物。在此時，宿敵銀似乎也聞到了氣息，一步步地朝學校走來。遊戲全篇充滿一種幽遠深沉的晦暗氣息，氣氛掌控得相當成功，究竟初音與銀有何了斷、與捲入這場風波的學生們要如何逃出生天，千萬不要錯過這部精彩萬分的電子小說。









3 零式

以機器人戰鬥為主題的2D迷宮RPG。這也是筆者覺得這套遊戲裏做的最用心、也最得花時間認真去玩的一個作品。劇情是在未來的世界裡，因為戰爭的需要，而有人開發了使用犯罪者人腦的人造兵器。自此災亂四起，而人類為求自保，終有民用戰鬥機械人的開發誕生。為討伐殘存的犯罪戰鬥機械人，於是有競技大會的開辦，優勝者並有鉅額的賞金。

▼零式裝備畫面



▼地下迷宮地圖畫面



遊戲的主角是鳳家雙胞姐妹中的妹妹小茜，駕著心愛的零式戰機參加挑戰。目標除奪得優勝外，更藉此打探行蹤不明的父親下落。遊戲的難易度相當之高，且系統異常的複雜。在有限的日數、有限的能量、有限的彈藥等種種嚴苛的條件下，要如何有效率的打倒敵人是最重要的。遊戲中完全沒有亂數與運氣，只有策略戰術的運用。且還須平均地分配經驗點數到各項能力上，並不斷地強化機身各部的武裝。呼！玩起來真是有夠累，不過這真是值得的，因為『零式』的圖形好到會讓您的眼珠掉下來，不信您自己瞧瞧便知。遊戲採800×600全畫面，華麗的程度絕對令您歎為觀止。全部過關後則會有『裏零式』的新增選項出現。

▼小茜狀態畫面



送給玩家的過年紅包

以上的三個作品，也同樣地維持了Alice向來的高遊戲性與強悍的美術表現。更重要的，在這樣一套遊戲裡，包含了TBL、AVG、RPG等的遊戲形態；也分別地表現了趣味、恐怖、科幻等三種不同的主題。然而，它她們合起來也不過是一套遊戲的售價而已。更不得不提的是『Alice の館4・5・6』饒具特色的包裝，四張光碟、厚達一公分的說明書、一包藍斯的搜集畫卡、三隻泡棉的這樣面子與裡子都如此充實的『一個』遊戲，您還在遲疑什麼？錯過了四五六，可不曉得何時才會有七八九…。



Alice招牌Honey娃娃，配上大大的透明塑膠外盒上頭還有個手提把，總重量超過一公斤。

遊戲小語

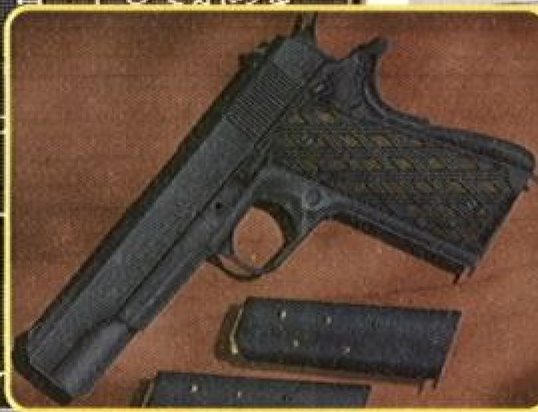
便宜又大碗，還有Alice絕佳的品質保證，各位貪小便宜…不，精打細算的玩家可別錯過了。





ADV（18禁）
JWIN95
Active
￥8800


▲優與手槍的初逢


◀這就是詛咒之槍～科特點四五

以『槍』爲題材的Active新作

水能載舟，亦能覆舟；槍炮的發明，改進了近代人類生存的方式，卻也改變了戰爭的形態，清末積弱的中國便是西洋槍口下的犧牲者。更駭人聽聞的是，近來社會上之重大刑案，無一不與犯罪者坐擁強大火力有關，如何加強管束槍械彈藥，實是治安當局刻不容緩的課題。當然不是筆者要危言聳聽，而是本文所要介紹的遊戲～『Heart Work』，所作正是如此這般的描述。


▲錄影帶內究竟是何許人也？

故事的主角朝倉優，是一位個性內向的平凡學生。某日在通勤電車的途中，機緣巧合地邂逅了不知名的怪異男子，並在無意間陰錯陽差地拿錯了彼此的手提包。回到家中一看，除了卷不知用途的錄影帶外，赫然還有把裝有實彈的手槍!!這兩件不平凡的物事，卻一步步引導平凡的主角走上意外的命運。到底錄影帶的內容爲何？該不該將槍枝交給警方？還是那隱藏在內心深處、平常連想都不敢的欲望…。

無意中得到一把槍的男主角到底會做出什麼抉擇呢？

自此，玩者可將自己代入遊戲中的主角，看看換成自己在這種情況之下，會作出什麼樣的抉擇，這也是進行本遊戲最大的樂趣所在。由一把受詛咒的手槍與捲入這場風波的少年構築了這部『Heart Work』，這也是Active公司在繼『Angel Halo』之後，相同的製作小組推出的多線劇情、多重結局的同類型冒險遊戲。套句小馬哥的名言：『我最討厭別人用槍指著我的頭』，面對槍口的那種恐懼是可想而知的。而當朝倉優舉起了槍，透過槍口，玩者也看到了在這種極限狀態下無辜的恐懼、狐假虎威的權力欲望、與爲了求生苟活的醜陋人性。而當玩者選擇了另一條路線，則又是另一番全然爲之改觀的熱血追逐戰。不論是與性感的女刑事抑或是美豔的女殺手搭檔，在詛咒之槍的引導下，優都終難躲得過血的宿命。


▲充滿惶恐與不安的女學生


▲性感的女刑事


◀優終於扣下了板機

多達十九種結局的BAD Ending





▲到主角家裡作客的久美



貝瑞塔加上外紅點，酷!!

▼哇～千萬不要太準…



車裡這美女是誰啊…



本遊戲的結局多達十九種，與前作『Angel Halo』相同的是，沒有一個是Happy Ending！或許創作者以爲，該Happy的在遊戲過程裡都Happy過了，故不留下任何機會，以達勸善遠惡的目的也未可知。本遊戲的分歧選項相當的龐雜，遊戲本身就如同一座偌大的迷宮一般，一旦迷失了就很難找到出口。唯一的辦法就是遇到選項時絕對要記得多存檔，待回過頭時再一步步地找尋哪裡是關鍵之處，否則只怕如大海撈針，漫無頭緒。

就如您所見的，美術的表現絕對是本遊戲最吸引人、也是最成功之處。原因無它，執筆原畫與角色設定的，正是Active的金字招牌聖少女先生，這也是聖少女先生再繼『麻雀幻想曲三』、『Angel Halo』之後最爲出色的一部作品。大家玩時不妨留意一下，劇中登場人物的近未來服裝設計正是聖少女先生的人物特色，頗堪玩味。

使用已久的萬年操作介面

Active的配樂向來都有相當的水準，此次當然也不例外，舉凡緊張的槍戰、壓得喘不過氣的凝重氣氛，在各個場面都銓釋得很不錯。至於Active的萬年操作介面，打從PC98時代便是如此這般，不必多費唇舌，就算再不滿意也早該習慣了。其實嚴格說來，本遊戲只能算是個小品，劇情與場面的排場都不大，但總算還吸引如筆者一般的老玩家。但在玩過本遊戲之後，感覺上就是如同把『Angel Halo』換過一些圖而已，並沒有太大的滿足感與新鮮感。筆者個人以爲其實這也是Active這家老字號最大的隱憂，當後起之秀求新求變的同時，該公司似乎還仍舊畫地自限、裹足不前。最佳的例子莫過於AliceSoft與elf，誰都不曉得她們在玩些什麼把戲，下一步又有何跌破眼鏡的驚人之舉。話說回來，本遊戲對一些對槍枝已到『走火』程度的遊戲迷來說，仍是相當值的一玩的。



▼嘿嘿，沒見過壞人呀…

▲在家裡等候主角電話的久美



遊戲小語

看到雜誌上初版特典有一隻懷錶，筆者二話不說就下了訂單，結果當然是…，嗚～Active騙人啦…，懷錶怎麼塞得進這麼薄一片CD裡？



▲噗通、噗通…



◀ 這應當是遊戲內最幸福的一個場面了





●ADV（18禁）

JWIN95 | ●Cocktail Soft | ●￥6800



▲遊戲進行畫面－注意話題的選擇喔



▲再多加把勁！

借助長耳少女的力量，找尋你的真愛



▲鏡之國的亞理子

星光燦爛的夜，初識愁滋味的少年怔怔地望著出了神。突然天際紅光一閃，頭上頂著長長兔耳朵的可愛少女翩然落至少年的面前。『啊，難不成妳就是傳說中的…外星人！?』差點沒跌倒的少女搖了搖頭，悠悠說道：『我叫亞理子，是從鏡之國過來幫你達成願望的使者。』說著說著，便交給了少年一本魔法記事本，『這記事本上施有戀愛的魔法，它將可以幫助你尋找到你的眞愛。不過，還是得靠你自己的努力哦！』就這樣，亞理子帶給了少年信心去開啓人生新的門扉…。

舊瓶新酒的作品

這般的劇情，難不成是…CanCanBunny又出新作了!?這話只對了一半，本文所要介紹的，的確是嫡傳正宗的CanCanBunny系列沒錯，不過可不是最新的第七部，而是如假包換、別無分號的第一部，只不過是給她來個改頭換面、舊酒新瓶，遊戲名稱『PRIMO』也就是英文『Primogenitor』，意謂最初、元祖的意思。這部在1989年問世的作品，算算也有近十年的歷史了，當初在PC98的平台上推出，畫面還是拙劣（以現今的眼光）的8色、 200條低解析畫素。不過大家所要瞭解的是本遊戲的歷史價值與定位，她被推崇爲Nanpa（搭訕）遊戲的鼻祖，而以Nanpa來命名的『同級生』還是幾年以後的事。

這部CanCanBunny1雖然在各方面都顯得不很成熟（尤其是Cocktail Soft最引以爲傲的美術），但玩者可以發現裡頭的一些遊戲風格、創作意念等卻一直保留沿用至今，對後來的幾部作品影響不可謂之不大。CanCanBunny系列眞正廣受歡迎，是在第四部（Premier）之後，而一至三集反而較不受重視。若眞要深究其原因的話，只能說是第四集以後人物的造型較有特色，與另外一項重要的因素－女神スワティ的形象塑造得實在太成功了。而スワティ在遊戲中角色的位置，在一至三集中是由前述的亞理子負責，スワティ也不過是頂替她的位置而已，卻反而因此大紅大紫，看來不得不承認亞理子魅力眞不如スワティ的事實。



▲這個POSE好嗎？

作品仍忠實呈現原作的風貌

本遊戲既然是將第一代的作品完全翻新製作，那麼必然要有忠實的移植與某些程度的補強，才能詮釋出原來的風貌與神髓。所以囉，劇中登場的角色與劇本，均完全地沿用前作所有，包括原來有的一些附錄的小遊戲也不例外。在遊戲外觀上，介面作了大幅的翻新，相當活潑花俏，與後面的幾部作品風格較為接近。美術向來是Cocktail Soft所誇口的，除了全新的原畫之外，人物在設定上也更加有特色，以期突顯出原來應有的個性，華麗的美術自是不在話下。音樂部份更是卯足了勁，除了MIDI的支援之外也加上了全程的語音，好像是把以前欠你的部份給一次還清似的感覺。

▼年紀最輕的唯，也是最難搞定的一位



▼附屬的小遊戲～打地鼠



▲生氣了!!



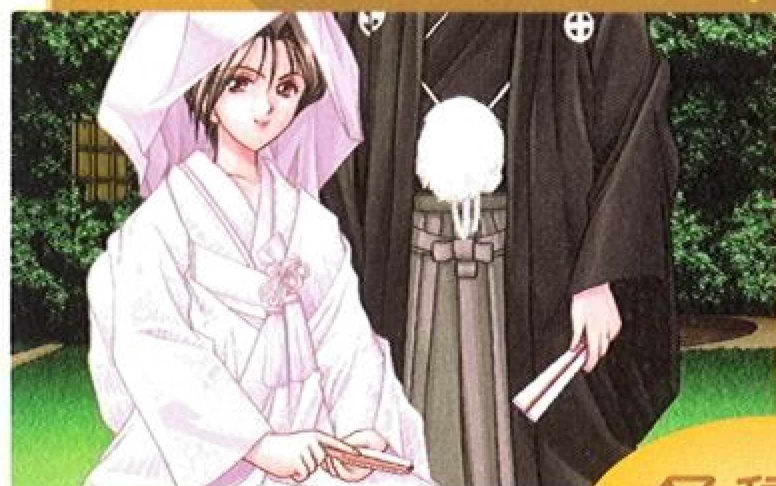
▲別忘了買些禮物送女孩子哦

不可錯過的經典之作

在華麗的外表下，相對遊戲的內容要顯得貧弱了許多。其實這也不能怪罪於她，因為這只是一個經典的移植作品，要不然去看看以前的創世紀一、二、三長得什麼樣子，您也就不會太在意了。別看本遊戲老雖老，玩起來可挺硬的，光靠對話與滑鼠指指點點來決定成敗，沒耐心還眞有點吃不消。筆者買的是初回限定版，裡頭附有兩張光碟與一疊精美明信片，還包括將明信片立起來的架子。另外一張光碟則是CanCanBunny系列的歷史回顧，一至五代所有的年表與圖庫，您可以比較一下新舊版本的差異。當然，也收錄了一些新的壁紙集。嚴格說來，這只能算是部全新的舊作，因此在定價上自然比較低一些。對新手來說，她可讓您瞭解CanCanBunny系列魅力之所在；對於老鳥來說，更是不要錯過這部從原點再出發的經典作品。

遊戲小語

對絕大多數的人來說，這是一部全新的作品；但就內容而言，似乎又有些兒過時。內行的看門道、外行的看熱鬧，但請不要對她抱持大大的期待。



各種結局畫面













▲遊戲進行畫面

人氣的女傭調教遊戲又回來囉!!

主角是個有名的世界級流行服飾設計師。在他的手上掌握著龐大的財富與聲名，出手往往便是一擲千金。在這般極盡能事的縱欲過後，他已覺得世界上再也沒有任何程度的聲色娛樂可以滿足於他。直到有一天，在他自己所屬的店裏偶然間遇見了有志成爲設計師、一直崇拜主角的美雪，她純眞的模樣卻再度勾引起他內心深處的欲望。爲了得到美雪，他不惜動用最卑劣的手段～運用他的財勢，對美雪家裏經營的寶石店施以經濟方面的壓力，迫使銀行不肯融資給他們，終至瀕臨破產而欠下主角爲數龐大的債務。爲了償還債務，主角半強迫地使美雪到家中從事女傭，並訂立專屬契約，以工作來抵還龐大借金。在這裡，主角似乎找到了他的新『娛樂』，與美雪未知的命運…。



▲深夜的美雪，努力地進修服裝設計

這是にくきゅう公司在距離前作一年後推出的養成SLG續篇。にくきゅう這家年齡還不算久的公司，所推出的幾部作品在遊戲性上卻一直有不錯的評價。與前作相較之下，『無垢2』在CG、語音、操作介面上均大幅地翻新，更使得玩家不得不對她刮目相看。而遊戲的目的，玩者將扮演主人的角色(過癮!!)，而對女主角美雪在工作與調教之中作各種安排。

隨心所欲的調教方式

紅花當然得要有綠葉來搭配，登場的女傭除女主角美雪之外，尙有琴美與悠栄等兩位女配角，而僅限美雪一人可以在週一至週六排定各種課程。週日則是提供對玩者服務的一天，可以在三人中任意挑選並下達各種命令。對於美雪，則還有監視攝影機來掌握她的行動，看來這個主角還眞是壞到骨子裡去了。至於遊戲的期間也是比較特殊的一點，原則上是只要美雪還完了借金便宣告結束，但身爲一個卑劣的主角，當然可以有各種方法來控制，比如增加借金的金額、減少支付美雪的薪水等，端看您的良心啦!!

其實前作（第一集）還只是個不太起眼的遊戲，何以到了本遊戲卻能得到如此的推崇呢？筆者以爲，關鍵就在於圖形的表現上。本遊戲特別引用了曾執筆同公司秀作『精神的外傷』的八寶備仁先生來擔任原畫，這步棋可眞走對了，八寶先生獨樹一幟的畫風與運用各種透視技巧的構圖表現當眞是無話可說，足可與其他大公司引以爲傲的美術並駕而無愧。配合全彩的上色技巧，包準可讓玩者諸君一把眼淚一把鼻血地點頭稱是。

▼難得休假一天!!



超炫的遊戲界面


▲高傲的悠菜內心也有軟弱的一面


▲害怕雷聲的悠菜

遊戲的介面也是亂棒一把的，採用可移動的多視窗來顯示各種資料，為了不使視窗重疊，所以建議遊戲最低解析度也要在600×800以上。更炫的是主視窗可同時容納三個人，隨著各人對話而會自動左右捲動，這麼酷的效果倒是不多見。當然，您的桌面夠大的話，也就可以不必這麼大費周章了。前作大受好評的『紙娃娃更衣系統』，到了本遊戲裡更是大幅的加強。

隨著遊戲的進行，衣服飾物的種類會愈來愈多，約有數十種之譜（誰教主角是服裝設計師呢！），排列組合起來變化之多也挺駭人的。


▲紙娃娃更衣系統


◀各種服裝秀

遊戲細部製作的用心

特別要注意的是，有些特殊的事件須搭配特定的穿著才會發生，這點不可不知。結局的種類好壞共多達十四種，其中有些倒是蠻出人意料的，如成為AV女優、轉賣給其他人等，當然也包括了琴美與悠菜的部份。此外附帶一提的是，本遊戲連在細節的處理上都不放過，如屋內太久沒掃除便會有蟑螂四處遊走等，小地方卻可見製作者的用心。

說句良心話，其實筆者一直避免介紹這類主題的遊戲（編按：是嗎？這不是剛好可以滿足一下男性的沙豬心態嗎？把女性看成什麼了？我可是女權運動的擁護者耶！），但因為本遊戲實在作得太好了，不由得手癢要多讚美幾句，錯過她也絕對是您的損失。每回都求新求變的にくきゅう這次果然沒讓大家失望，甚至高出筆者的期待。至於美雪是否真能出污泥而不染，達成理想與目標，那就要靠各位主人們高抬貴手了。


▲透過監視攝影機，觀查美雪的作息

遊戲小語

本遊戲在圖形、語音、遊戲性甚至感官刺激上都是無懈可擊的。若是真要雞蛋裡挑骨頭的話，那就是…我玩遊戲的時間不夠啦！！



各種結局畫面







／朱原弘

Girl Doll Toy ～魂を下さい

●ADV（18禁）
JWIN95
●URAN
●￥7800

▲愛麗卡學會作菜了，真幸福喔…

以機械愛爲題材的新感覺養成遊戲

二十一世紀，突飛猛進的科學，足可以化腐朽爲神奇。對於機械人的研究，也逐漸地由試驗步入實用化的領域。但儘管科技如何進步，要讓量產化的機械人擁有獨立的『感情』，卻一直是難以達成的課題。遊戲裡的主角是個對電腦與機械有著濃厚興趣的大二學生，他的夢想是，要憑一己之力開發出具有人性化的情感與思考模式的究極機械人『愛麗卡』。一日，他在大學的焚化爐裡拾回了一具被廢棄的實驗個體，並帶回家中加以修復改裝。在同實驗室的夥伴露蜜莉與零件雜貨店老闆的協力之下，『愛麗卡』終於在實驗槽裡逐漸成形，並且發散出一種另人無法抗拒的美。在日復一日的實驗裡，主角似乎慢慢地察覺到，自己投注在愛麗卡身上的熱情與心血，已昇華成另一種特殊的感情…。



▲第一次睜開雙眼的愛麗卡

這是URAN這家新公司在繼『Highschool Terra Story』之後的第二部作品，是以機械人爲背景、具有養成SLG要素的指令選擇式ADV。這種戀物癖的題材看起來好像不太健康，筆者也很自然地聯想到什麼『南極一號』之類的（什麼！不懂？多看看臼井儀人的漫畫吧…），不過仔細想想，這在未來的世界裡倒也是不無可能。

Toy、Doll、Girl三部曲

本遊戲的名字唸起來挺饒舌的，來，跟我唸一次，『Girl Doll Toy』…，其實，這也是點出遊戲內容在進行上所畫分成的三個區段。最初的階段是『Toy』，顧名思義，此時的愛麗卡就如同一具只有軀殼的玩具一般，只是憑人所擺佈，這個階段給她多少的刺激，將會對後來人格的形成造成一定的影響；第二階段是『Doll』，主要在改造強化愛麗卡的軀體機件，以達到與眞人最相近之肉體爲目的；最終階段是『Girl』，這部份是整個遊戲的核心，愛麗卡已具有人類的雛形，倆人更進一步地發展建立起互信互愛的關係。遊戲到了最後，愛麗卡爲了相救主角而犧牲了自己，卻因緣際會地重獲了眞實的靈魂與肉體。這方面當然比較牽強附會一點，不過對於這種喜劇的收場，相信也是大家所比較樂於見到的。

本遊戲最引人注目的地方，也是最大的賣點，就是絕大多數的場景都是以動畫的方式來演出。不要小看這動畫部份，它的畫素可是使用800×600！並宣稱原畫總數在2500張以上！也因此，遊戲進行時畫面解析度一定要調成1024×768以上，要不然動畫視窗會擋住其它文字與選單視窗，遊戲根本無法進行。所以嘍，還在用15吋以下螢幕的玩者，自己就看著辦吧。



▲哇!?愛麗卡臉紅了…

◀項鍊有莫大的祕密喔



生動流暢的動畫展現



▲不會漏電嗎…



▶愛麗卡的DayTalk桌面小程式

動畫部份雖沒有Sogna公司的Viper系列生動流暢，但本遊戲在劇情及可玩性上實強過Viper系列許多。遊戲中為了替愛麗卡交換零件，穿插有一些挑戰的小遊戲，如拿鳥蛋、釣魚、走迷宮等，但這些小遊戲似乎只為拖延遊戲長度而作，沒啥可玩性，筆者個人不是很"吔"意。如同前作『Highschool Terra Story』一般，本遊戲從原作、企畫到監製都由日高豐先生一手包辦，甚至為主題曲填詞，展現了他多才多藝的一面。

遊戲共分成兩張光碟，遊戲主程式都擠在第一張，但第二張光碟上卻有一個很有趣的玩意兒～愛麗卡的視窗桌面常駐小程式。在玩者的電腦裡，愛麗卡會定時的向玩者請安問候，更有趣的是，愛麗卡的表情與對話會隨著玩者的遊戲進度與養成狀態而改變，如一開始是沒有表情與生澀的語音，到後來不僅表情豐富，人也更加的活潑開朗。玩者並可自訂每日作息的時間帶，即使在遊戲結束後依然可以把玩，有趣吧？不過似乎在坊間流通的地下版本，都僅有遊戲本體的第一張光碟，而沒有收錄這個小程式，有心的玩者須多留意（此外，原版包裝裡還有張滑鼠墊）喔。



▲嗯，好孩子



▲趕快起風吧…



▶重獲新生的愛麗卡

精湛的美術表現突顯出人物的造型特色



▲很難想像吧－骨子裡的愛麗卡

美術的表現無疑是本遊戲最大的功臣，遊戲裡的幾個角色在造型與個性上都相當的鮮明突出。配合全程的動畫，當然也得有全程的語音，光是愛麗卡就動用了三個人來配不同時期愛麗卡的聲音，其它不論男女老幼也都統統有獎。本遊戲在某些段落裡存取可能有些臭虫，製作公司已放置更新檔在其網頁上，玩者可自行下載，如何？服務不錯吧！總而言之，筆者以為本遊戲的題材與內容相當具有特色，非常值得一玩。仔細想想，這種玩具還是在電腦上玩比較妥當，要不哪天擺在家裡被人看見了都不曉得要如何解釋才好…。



▼有這麼難吃嗎？

遊戲小語

令人驚豔的800×600動畫，引人入勝的劇情，直教人欲罷不能。若能改進一些小缺失，絕對又是一款經典級的作品。和筆者一樣，期待第二集的上市吧！





●ADV（18禁）
JWIN95
●ボンびぃボンボン！
●￥8800


▲特種刑警青砥觀月


▲受到妖獸襲擊的優香

1999年、恐怖的妖獸降臨東京！

二十世紀末的東京市。突如其來的異變，在以東京爲中心的關東平原上空，覆蓋包圍了一層謎樣的黑霧，遮斷了一切的交通與通信，使得東京成爲一座完全孤立的陸上之島。在與外界完全沒有接觸的狀態下，各處犯罪與動亂不斷的發生，社會秩序已瀕臨崩壞的邊緣，岌岌自危的人們除了自己以外再也不能相信任何人。於是乎，在街頭終有名爲『怒黑姬』的暴力團體誕生，更可怕的是，還有不知從何而來的妖獸四處出沒。相對於舊警察機關治安能力的低落，暗地裡似乎還有一擁有不可思議之力量的謎樣組織與其相對立。

在這般險惡的環境裡，父母雙亡的主角目前寄居在父親朋友的家中，與青梅竹馬的飛鳥一同求學於神泉學園。一日，在東京新都廳前出現了妖獸橫行，爲了相救飛鳥，主角拾起了特殊警察所使用的手槍朝妖獸開火。就在一瞬間，槍口發出的強大光芒擊滅了妖獸，在場的特殊警察們臉上無一不露出驚疑的神色。原來此槍被稱之爲靈槍，普通的人是無法擊發它的。究竟這股神秘的力量，會爲主角帶來什麼樣的遭遇，還有每夜出現在主角夢裡的謎樣少女到底是…。

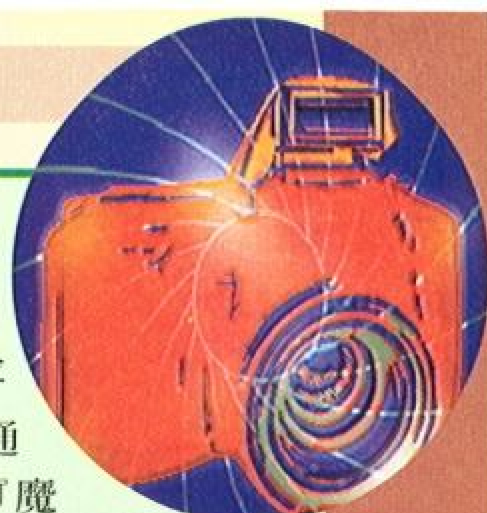
原爲『Goddes』公司企劃的原作

『朧月都市』最初原來是由Goddes所出版、利用通信販賣的小型遊戲，所以知名度一直也都不高。而後，經由『ボンびぃボンボン！』之手，花費了一年以上的製作時期將之ADV化。遊戲在系統上是採用傳統的指令選擇式的冒險遊戲，在劇本內容上一共劃分爲六大章。很可惜地，本遊戲並沒有採用多線式的劇情分肢架構，而是單一條主線貫穿到尾，使得遊戲的耐玩程度降低了不少。不過還好故事劇本的架構相當不錯，玩者隨著遊戲的進行一步步地解開謎團，一直到最後的霍然開朗，絲毫不肯放鬆地吸引著玩家的注意力，我想，不到落幕之前，是不會有玩者輕易地離開他的座位的。


▲老師，妳好重…

毫無疑問的，出色的美術絕對是本遊戲最吸引人的所在。原畫部份是由大名鼎鼎的横田守先生所率領的工作小組所負責，即使不是出自於他本人的手筆，但大家仍可看出相似的色彩仍然相當濃厚，無怪乎只要掛上横田先生名號的作品就是品質的保證、更是賣座的良藥。

▼化爲火海的東京鐵塔

與『Queen of Darkside』神似的作品



▲沒看見牆上的『保持肅靜』嗎!?



▲主角再一次救了優香

遊戲畫面採用全彩繪製，並有細部的動畫處理，因此整體的表現相當不錯。筆者倒是覺得本遊戲的用色技巧與風格和前幾期介紹的『Queen of Darkside』頗爲神似，究竟二者有何關連，大家不妨猜猜看。豪華的聲優陣容也是賣點之一，以現在的眼光看來，沒有全程語音的遊戲也似乎顯得有些跟不上潮流了。背景音樂也是烘托整個遊戲氣氛的功臣之一，不可以不提。

這部經歷一年以上的淬煉而復活的名作，在堅強的製作陣容詮釋之下，的確有不俗的表現。如果您喜歡劇場版的卡通『妖獸都市』、『魔界都市』這種風格的話，相信您也會喜歡『朧月都市』才是。



▲到底是怎麼回事？



▲化爲鐵像的麻衣



▶妖獸化的織倉

不看不可！



▲被整得遍體鱗傷的白鳥

消息快報：喜歡『放課後××俱樂部』的玩家又有福了，Libido公司爲了紀念SS版的移植（記念爲名，撈錢爲實），將在二月推出Art Work的資料片，名爲『放課後FAN CLUB』。有趣的是Joy Ride先生爲此畫了一系列的插圖，畫風像極了本地的陳淑芬小姐。當讀者見到本文時，筆者當趁日本之行而帶回本遊戲了，到時自會再爲大家說明這回又玩些什麼把戲，與附送哪些精彩的附錄，讀者們一定要好好地期待喔！

▼受到控制的玖里子



▲月朦朧，人朦朧…

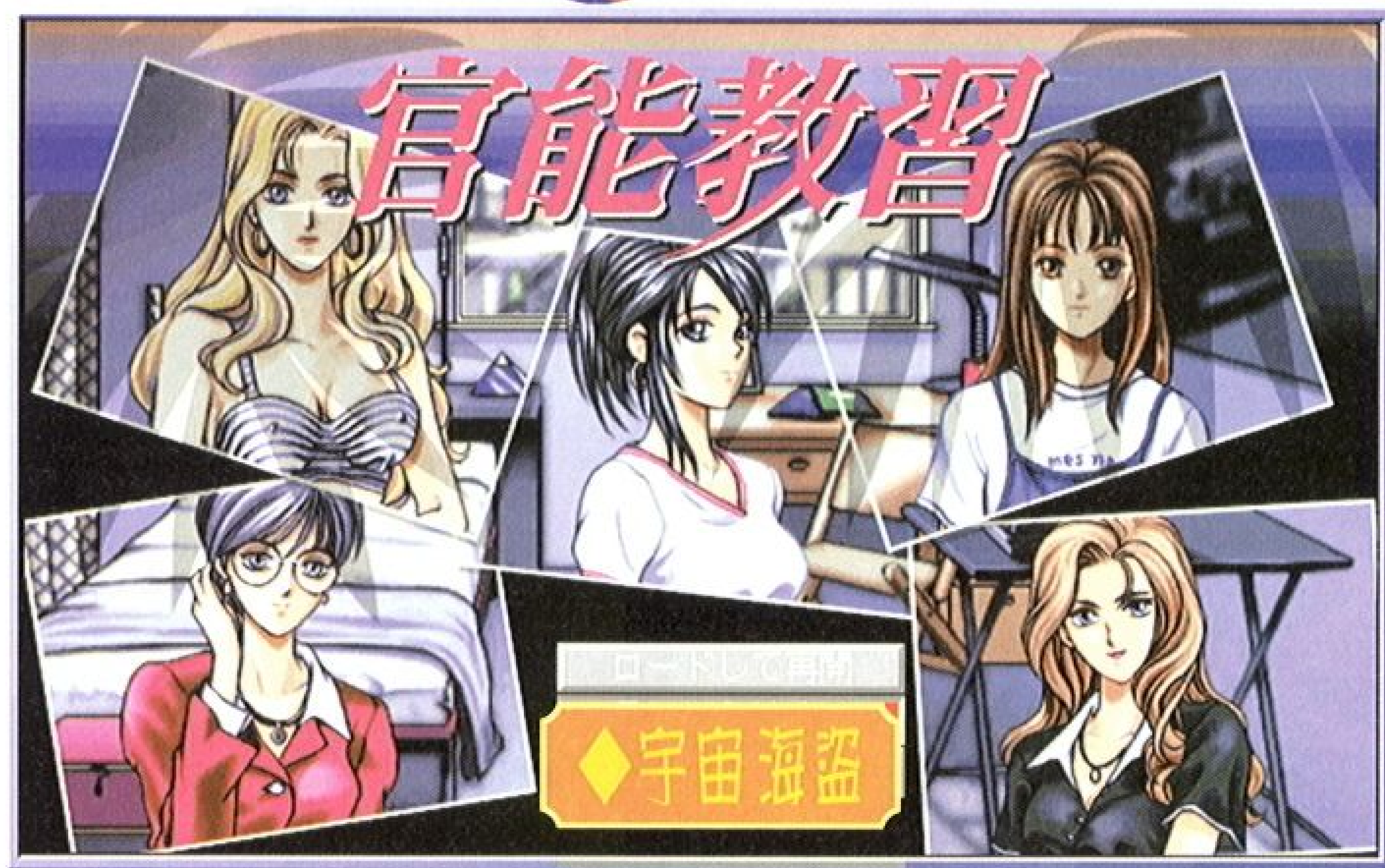
▼哇～含情脈脈…



遊戲小語

本遊戲並不長、難易度極低，但在美形度、娛樂性上卻有著相當高的分數，值得一玩而不致花費太多的時間與心力。當然上述這些是優點，缺點則是：意猶未盡!!





●SLG（18禁）
JWIN95
●テトラテック
●￥8800

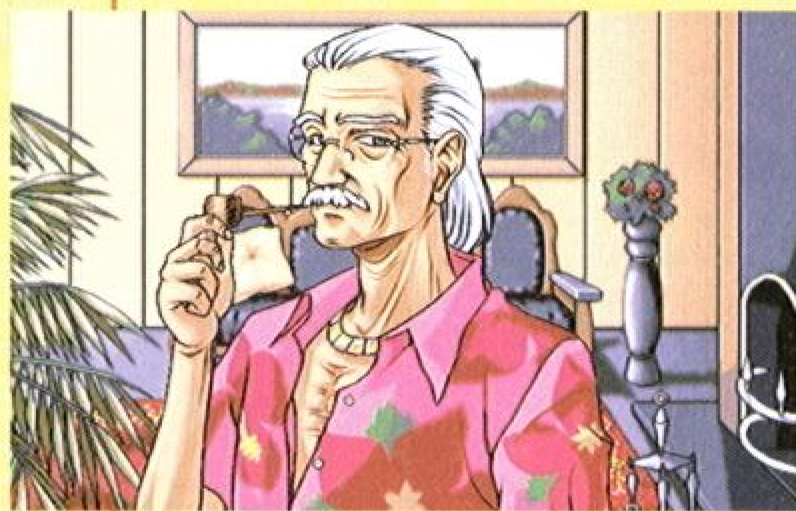

▲忽然出現的女人～青山萌香

官能教習

移植WIN95版的調教遊戲

大概每個人都曾幻想過吧？自己是哪一國的王子或公主，因某種原因，被寄託在平凡的民間，或者是那一個財團的繼承者，小時候被人家抱錯了。如果有一天，有人通知您去繼承一份龐大的家產，您會怎樣去面對這件事呢？今天所要介紹的，就是以這種題材而發展出來的調教遊戲～官能教習。

有一天，一位自稱是爺爺秘書的女人～青山萌香，出現在主角的眼前，要求隨其去見印象中早已死亡的爺爺，原來，由於主角的爺爺是從事「風俗」行業，而導致主角的父母叛逃，並且假造其死亡的訊息，直到現在爺爺的身體已經不行了，只好派人出來找這唯一的親人回去繼承龐大的家產，但也不是無條件就能繼承的，必須通過試煉才行。而這試煉呢？說難不難，說易不易，就是要在一個月內，由兩個人選當中訓練出一位女人中的女人，讓爺爺再振雄風。


▲翁先生（主角的爺爺）

官能教習

遊戲進行方式



◀女主角之一 涉谷名美

▼女主角之一 凱薩琳




▲左右為兩位美麗的女教師

大致上說來，玩家要做的事情變多的，例如：跟各個同事們約會培養感情，演戲時還要幫忙演出…等等。但是主要就是排課程，由於每一天分成上午及下午兩個時段，而課程又分成八項，分別是：オナニー、SM、オーラル、イメクラ、變態、體位、デート及休み。除了デート必須花費一整天之外，其他七項都是以半天為一個單位，而理所當然的，每一種課程都會影響到上課者的數值變化，比如說オナニ一會影響性感，SM會提昇淫亂及被虐值…等等。而由於某些課程有分項目（オナニー分成A項目及B項目，SM自第五級以後有分美式及和

進化之後的遊戲表現



▼與美麗的晚宴



◀硬的不成來軟的

▼與凱薩琳的心跳選項









▲教師之一沙繪子

◀教師之一美麗

這一次在WIN95上登場的官能教習，在CG的呈現上已從原本的16色改成256色，所以畫面上當然細緻了許多，而在語音方面的表現，也頗爲可圈可點，搭配上全程語音，相信使得遊戲的耐玩度增加不少，玩過98版的玩家，仍是可再次嘗試看看的。

這類遊戲幾乎都是多種結局，本遊戲自然也不例外，前面已經提過了，將主角找回來是爲了繼承家產，這是一種結局。但是玩家也可以不愛江山愛美人，捨棄龐大的家產而把心儀的女人帶走，當然啦！愛情度不夠的每人也有可能不跟你走的，這又演變出了好幾種結局。另外，要是玩家的技術夠高超的話，也可以朝秘書以及女教師下手，而眞正的結局是怎麼樣，就要靠各位去努力才知道了。

激烈的上課實況





風兩種)，而兩個項目分別由美麗及沙繪子這兩位教師來教，搭配不一樣的學生，上昇的數值也不一樣，這就是玩家要傷腦筋的地方了。



▲閒來無事談談心



▼課程選擇

遊戲小語

關於這個遊戲呢？筆者建議一個一個攻略，由於時間有限，一次要把兩個人的數值都拉上來，是不太可能的，把五個人分開各個擊破，比較容易把所有的劇情都玩出來。還有，不要忘記用約會來提高個人的友好度唷！





／林家弘

●ADV （18禁）
JWIN95
●C's Ware
●￥6800


▲從CD中飛出來的小桃

看過桂正和的漫畫「電影少女」嗎？還記得在這部已不知風靡多少少年少女的暢銷漫畫中，那位從錄影帶中飛出來的美麗少女～小愛嗎？在CD唱片、影像光碟風行的今日，也有這麼一部類似「電影少女」般奇幻情節的遊戲～「CD GIRLS」。

事情是從主角的大學友人晶借給主角一片奇怪的CD開始。一開始晶就已經說了，這是一片很特別的CD，所以才要借給主角（莫非他已經先使用過了…？）借用時間是十天。主角就在半信半疑下撥放CD中的音樂時，突然出現了一位穿著怪異的少女！正當她向驚愕的主角喋喋不休的訴說自己的來歷時，又出現了兩位穿著一樣怪異的少女，這時才知道她們是住在這片CD中的「CD少女」！雖然她們的任務是陪伴寂寞的主角，但是如果兩情相悅，一樣有機會讓她們留在你的身邊哦！活潑可愛的「小桃」、開朗直爽的「小莓」、文靜柔弱的「杏子」，你會選擇哪一個呢？


▲直爽的小莓


▶文靜的杏子

簡捷有力的遊戲流程

「CD GIRLS」是由「EVE」的シーズウェア所製作。遊戲的時間為十天，一天中除了早上固定要到學校去外，其他時間可由玩家選擇；說是選擇，其實也不過是到街上買東西，或去見不得人的地方打工賺取巨額的報酬罷了，主要的部分還是在家中與CD少女的對話。

由於過程時間短促的緣故，遊戲設計成多線多結局的架構，玩家每次只能與一位女孩迎向美滿的結局；不過玩家們別擔心，玩完一次最多只要一個鐘頭左右，所以不必花太多時間就可以完全攻略，這點與該公司過去擅於刁人的作品比起來，的確是好多了。

「CD GIRLS」在畫面上的表現，筆者認為以樸實無華來形容會比較貼切。不過讀者們別以為筆者是在貶她哦！就如您現在所看到的，本著シーズウェア一貫的卡通式畫風，人物造型將性格表現得恰到好處，與其他極盡華麗之能事的遊戲比起來，中規中矩的造型也沒什麼不好，久了倒也挺耐看的。不過背景部分就很混了，大多數背景都是以實景照片合成充數，或是畫得濛濛霧霧的，破壞了畫面整體的美觀，是十分可惜的。


▲痛快的玩水去吧


▲居然能抓這麼多金魚！


▼這麼淺都能溺水啊？


▲極樂！極樂！

角色塑造得體得宜

遊戲中的三位CD少女是遊戲最主要的角色與賣點，遊戲的能否受到玩家的認同，這三位角色的塑造是成功的關鍵，尤其是在語音的演出方面。「CD GIRLS」在配音上頗見心思，不僅每位角色都錄製了全程語音，三位女孩還在各人的結局中演唱了一首主題曲，眞正切合了「CD少女」的主題。角色的演技也是可圈可點，從主角到各個配角，都能充分的表現出角色的特性，配得這麼好的配音如果是因爲趕著破關而把它切掉的話，那就太可惜了，建議各位玩家好好欣賞，才不辜負配音員們賣力的演出。不過與生動的語音相比之下，配樂就顯得薄弱許多，無法給人較生動的印象，算是美中不足的地方吧。



▲到了海邊當然要玩這個囉！

聊天是成功的關鍵



▲你的胸膛借我倒一下吧！

「CD GIRLS」基本上是個標準的對話選擇型冒險遊戲，玩家能夠追上哪位CD少女，完全要看玩家的對話選擇是否得體。每天放學回到家裡後，玩家可以選擇要呼叫出哪位CD少女，接著就是與少女的獨處時間了。在每天獨處的時間內，畫面上會有個記載許多對話話題的選單，玩家每回可以自由選擇五次聊天的話題，選擇得當的話，便可以看到女孩對你傾心的程度，若是能達到75%左右，CD少女就會願意主動跟你H了！可別小看這部分的對話哦！要順利的贏得CD少女的芳心可不容易呢！例如一開始就談論很深入的話題時，大多會得到反效果，所以必須先從天氣等寒喧式的話題開始，慢慢引起她的興趣後，再嘗試聊一些較深入的話題；當然了，三位少女的個性南轅北轍，你得先摸清楚她們的喜好才行。

別忘了，放學回家前買個蛋糕與咖啡，與CD少女分享，會有很好的效果。



▲喝了點酒就得意忘形起來了



▲好激烈的一個吻啊



▲喂！這可是更衣室啊！

▶哎！我又說錯話了嗎？



有點難又不會太難

遊戲中的特殊事件只有在第三、五、八天時發生，由於時間點與事件內容都固定，故三個人的攻略過程大多大同小異。像是第三天的祭典活動，玩家只要有帶女孩去參加，不管是玩撈金魚或射靶，結束後再一起散步回家，都可以大大提昇好感度。而在第五天到海邊玩時，由於這是跟女孩深入談心的重要時刻，要想辦法取得獨處的機會，這時玩家必須展現溫柔體貼的心胸，好好體會女孩的心境，如果一不小心惹腦了對方，那就前功盡棄了，玩家別忘了要隨時注意存檔。第八天是主角的生日，在這天會收到另一位女同學眞子的禮物，但此時還是得跟心儀的CD少女一起度過；只要經過這一天，就決定了可與哪位女孩迎接結局。



▲願與我長相廝守嗎？

遊戲小語

遊戲本身在事件的安排上已經十分簡化了，要一一攻略成功絕非難事，玩家能充分享受到遊戲的樂趣，也可以順便體會與每種不同個性女孩的相處之道，算是滿不錯的輕鬆小品。



●ADV（18禁）

JWIN95 ●ピンパイ ●￥8800

誘拐白書

／JOYHO





▲美香被殺害前的最後遺照

揭發女子學校誘拐殺人事件…

誘拐白書的劇情是描述某一高中連續發生女學生被姦殺事件，而警方又毫無頭緒可查，陷入一片泥沼中，而您身爲遊戲中的主角，是一家私人偵探社的老闆，而且還雇有一名美麗可愛的女助理（隨時都有可能一親芳澤哦！）。在遊戲中除了要積極辦案以查出犯人外，更要預防有其他女學生再度遭受狼吻，一旦有女學生被侵害或者犯人反擊成功，就得提早結束偵探生涯，而女助理也會離你而去，這時就只好回家吃自己了。



▲前來調查的警官



►一旦再有女孩遭受侵害，則遊戲便會結束

遊戲特色

誘拐白書不同於以往日式文字冒險遊戲最大的不同點，就是回顧事件選項，換句話說，遊戲中各種發生的情況或精彩、重要的劇情，均會記錄在筆記選項中；雖然有些遊戲也加入了此種功能，但大部分是以事件次序來記錄的，而誘拐白書中則是以各關鍵人物分別記錄的方式來進行遊戲，好處就是可以輕易了解有哪些人尙未與其交談，或是否遺漏了什麼重要動作。遊戲本身是多線式劇情發展，遊戲的結尾也是以多重結局收場。



◄水野有紀趴在主角身上哭泣



主要登場人物介紹

結城佳奈



▲委託主角幫忙的結城佳奈

◆身高158CM
◆體重44KG
◆三圍B82 W57 H84

遊戲中最初被害者～阪下美香的同校同學，由於擔心下一個被害者就是自己，因此找上主角，希望能幫忙解決此兇殺案。結城長得很可愛，遊戲中只要被任何人侵犯，你這私家偵探就算是不合格了，當然這也包括您與他之間的親密關係呢！

草薙さやか



草薙さやか活潑可愛的助手～

◆身高163CM
◆體重48KG
◆三圍B87 W59 H89

男主角八神慎吾偵探的女助手，可愛體貼又活潑，不僅在工作上有相當大的幫助，同時也是您夜生活的伴侶，但她也是很有個性的，並不是可任你予索予求的喔！





水野有紀

◆身高160CM
◆體重45KG
◆三圍B84 W55 H83

佳奈的家庭教師，水野的叔叔是一家咖啡店的老闆，在這家咖啡店裡有相當多的資料可收集，一定要努力詢察。



▲有紀是大學3年級的學生

鮎川真由美

◆身高154CM
◆體重44KG
◆三圍B78 W55 H82

佳奈學校裡的國語老師，長得相當漂亮，與男主角八神慎吾也是以往的同校舊識，而後成為戀人，真由美看似單純，其實她知道不少祕密喲。



與主角兩人為戀人的真由美



遊戲過程沈悶

玩過這麼多的日式18禁遊戲，筆者一直覺得日本遊戲公司有待改進，首先遊戲中均應加入全程語音，以筆者玩這套遊戲而言，每當進入對話狀態時就是冗長的沈悶，遊戲背景音樂少，音效又不多，縱使劇情如何吸引人也是一種浪費；再來就是遊戲界面的改進，難道在文字冒險遊戲中，除了按按鍵就沒有其他新玩法了嗎？好的作品如同級生、魔法學園系列，固然也脫離不了這種玩法模式，但相對的遊戲中的內容豐富度卻絕對不是一般遊戲可相比擬的。



▲這裡有個分支劇情，選錯可是會GAME OVER的喲

遊戲小語

日式18禁遊戲絕對有其發展空間，但我們看不到日本遊戲公司的進步，依筆者長期接觸日本商人的感覺，這些遊戲只是產品而非商品，更別提是一種好作品啦！





●ADV（18禁）
JWIN95
●ペパーミントkids
●¥7800


▲游泳池內的水精靈答應替主角拉票

歡迎來到美女如雲的『聖サクラ學園』!!

聖サクラ學園是都市內美少女眾多的有名學校，在這次的學園祭中最受矚目的當然就是校園小姐COSPLAY（コスプレ）的選美大會，其計算的標準除了好感度、魅力度、知名度之外，當然還有各種隱藏的拉票方法。

話說在距離學園祭一個月前，我才剛走進學校，就碰到事件（イベント）研究會的女社長，她首先問了我的奇怪的問題，例如：喜不喜歡可愛的女孩、愛不愛培養美少女（這不是在GAME裡常見的情節嗎？）等，之後希望我能夠物色一位美少女來代表該社團參加校園COSPLAY選美比賽，當然也得擔任該學生的經理人，並安排各種的造勢活動來推銷該學生。在這麼有趣的情形下，怎麼可以錯過呢，於是就開始了我為期一個月的校園小姐COSPLAY養成計畫。


▲主角偷聽到修女跑去六本木跳舞的懺悔的禱告


▼作白魔法師打扮的女子問主角希望看哪一種魔法

ADV＋美少女養成遊戲

這套『ときめき聖サクラ學園』（以下簡稱聖櫻花學園），是由ペパーミントkids公司所推出的校園COSPLAY小姐養成遊戲，它是個限制級的養成遊戲，由玩家擔任聖櫻花學園中的一位參選學園祭COSPLAY比賽學生的經紀人，負責安排一切造勢活動，內容包括戲服製作、廣告宣傳、個人訓練課程等項目，使得該學生能在短短的一個月內擊敗競爭對手，成為校園COSPLAY小姐。

『聖櫻花學園』既然是個養成遊戲，在設定面上自然不得馬虎，在遊戲架構上藉由五個問題先決定主角的個性後開始尋求可拉攏參賽的學生，當然前面的五個問題會影響到拉攏學生難易度及種類。說服學生參賽後開始進行各種的宣傳，中途經過兩次初選（第一次為初賽選出前十名，第二次為複賽選出前四名，若是沒有入圍則遊戲提前結束），最後在學園祭中由全校師生舉行投票來決定最後的冠軍。


▲厚重盔甲穿起來英勇挺拔


▲黑魔法師要施展奇怪的法術


▶ 兔女郎的打扮更吸引人



遊戲進行方式介紹

而在主要的選項上共有三類：談話、行動及移動。在談話的部份，會根據對方的狀況而出現該談話選項，選項內容包括打招呼、饒舌、勸說、強迫、KISS及發掘六項，而移動的部份，地方計有走廊下、教室（三個年級共十五班）、游泳池、道場、保健室、禮拜堂、衣物櫃室及活動中心八處地點，據筆者的經驗，談話及移動這兩個選項只有在尋找參賽學生才有用，當進入訓練及宣傳階段時，就沒什麼用處了。



▲偶像歌手的戲服一定可以達到極大的效果



▲貓女戲服的扮像，嗯！野性十足



◀色色的木乃伊戲服，哇！看不見臉！

再來介紹遊戲的重心～COSPLAY小姐的養成，顧名思義首先一定要選一套適合的戲服，否則怎麼參加比賽呢？接著趕在其他的選手前到學校各地張貼宣傳海報（慢了就無法在該處張貼海報），接著可以安排課程加強魅力，並到學校各地進行遊說宣傳，期間有時會遭受對方的各種攻擊，如：色情合成照片、惡言以對、散播壞謠言等手段，我方該如何回應等層出不窮的情形，最後讓自己所培養出來的美少女奪得校園COSPLAY小姐的后座。

僅有好的題材、表現略嫌普通

『聖櫻花學園』的音樂表現普通，在語音部份的表現則不盡理想，在筆者所遇到的女孩中（一位社長、三位可供養成的參賽學生）其配音員的音質及語調太過接近，以至於個人之間沒有什麼特色，比起純愛手札（ときめきメモリアル）的配音員的差距很大，難怪純愛手札會異軍突起、小兵力大功，裡面的配音員都因爲遊戲而成名，甚至還出唱片呢！

雖然『聖櫻花學園』是個限制級的遊戲，但是只有在校內遊說時才有機會，在那裡爲了選票於是只得做一些情色犧牲，不過尺度還蠻保守，有些對象爲了配合COSPLAY的緣故而出現（如惡魔、精靈、魔導士等）。

COS[LAY，到底COSPLAY是個怎樣的東西？其實不過是人穿上戲服作戲中角色的扮像，隨著遊樂器及卡通的盛行，許多的角色開始有人自行縫製角色戲服來裝扮，例如快打旋風的春麗、卡通裡『新世紀福音戰士』的レイ及アスカ等，記得筆者有次在日本中野商店街內的一家漫畫書店買漫畫，一進去只見『侍魂』裡的『娜卡露露』正在櫃檯的收銀機前幫客人結帳，而那邊的『快打旋風』的『倩咪』在整理書櫃，眞的好有趣喔！如果哪天台灣的漫畫便利屋或是電動遊樂場的店員也開始做COSPLAY的打扮，相信一定生意興隆！



▲同樣是めろん，她扮演ウエディングピーチ



▼在日本COSPALY界的名人マろん，這張是マろん與めろん的COSPLAY合照



▲非常有名的女武者，一定可以得到FAN迷的支持



遊戲小語

圖形畫面尚可，角色的個性及表情有些偏懶，這使得遊戲的進行的節奏上感到有些無聊，激不起再次攻略的興致，這使得COSPLAY那麼有趣的點子白白地被浪費掉了。



ときめき聖サクラ學園～めざせコスプレクイーン～

ゲーム FOCUS

NOVA



ADV（18禁）
JWIN95
CAT'S PRO
￥7800
★HAYASHI

甦醒的記憶…

我緩緩的起來，發現自己置身於一個在宇宙中，爲了長途航行所使用冷凍睡眠裝置之中…。『原來我被解凍了！咦？這裡是那裡？』剛甦醒的我，腦子中的記憶是一片空白。慢慢地，我想起了自己的名字～HAYASHI，但是除了自己的名字之外，其餘的任何一切全都想不起來…。

粗略的調查了這個地方，發現連同剛才所使用的，一共有七個冷凍睡眠裝置，但是全都是空的。帶著疑惑的心情慢慢地走出這個房間，看看四周的環境，突然發現在那邊的電梯有個黑影閃過，我立刻追了上去，乘上電梯來到一樓，正想進入其中的一扇門時，一個甜美的聲音從後面響起：『你是不是剛從睡眠裝置甦醒？』我連忙回頭一看，看到一位身材高挑的女性正微笑的看著我說道：『你一定除了自己的名字之外其他的全部都記不起來對吧！我叫凱特，這艘拜克（バーシング）號上的全部成員都和你一樣，從冷凍睡眠裝置中甦醒後只記得自己的名字，而其他的記憶都記不起來。』在所有拜克號的七個乘員都到達會議室後，凱特介紹了所有的乘員認識後，大伙兒一致決定去解開這艘船的秘密，及尋找大家所失去的記憶！



▲七個人齊聚在會議室討論未來的對策

▼悠卡是最早甦醒的人，現在正要帶領主角去瞭解這艘拜克號的架構及設備



舊瓶新裝的限制級文字冒險遊戲

這套『NOVA』是由CAT'S PRO公司所推出的限制級文字冒險遊戲，不過卻不是新的作品，是把以前的作品改成WIN95版，而圖形色彩爲256色，遊戲人物圖形上維持一貫的美少女水準，色調偏向科幻的深色，音樂及音效普通且貧乏，沒有語音配音。



▲瑪莉是負責從母電腦中去解開整個事件的工程師

▼管理小型運輸船船塢的角色



『NOVA』的主線劇本共分成三個部份，當完成一個劇本時，下一段劇本會自動出現，玩家可任意選擇其中的劇本來進行遊戲。第一段劇本是敘述拜克號上的七位成員，在冷凍睡眠期間遭到船上的母電腦清除記憶，而關鍵在於獲得進入母電腦系統的密碼，透過艦長（人造人）瞭解母電腦的陰謀，並及時脫離母電腦的控制。

第二段劇本是敘述瘋狂科學家的實驗計畫，其實驗體是

劇情内容差異性不大

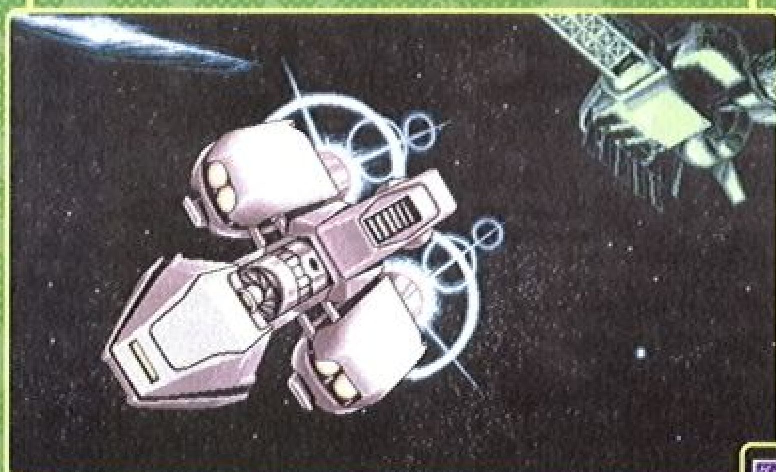


▲克雷克是拜克號的艦長，是母電腦為了管理整艘船艦所製作出來的人造人



▲這裡就是控制整艘船艦的母電腦所在的電腦控制室

爲了讓玩家可以快速跳過文字，遊戲中特別安排了快速移動指令，可自動停在選項處而省略選項之間的敘述，對於想快速攻略的玩家而言，眞是個便利的設計（跟鬼畜王藍斯一樣）。這個遊戲約略兩個鐘頭就可攻略完，『NOVA』給筆者的感覺是太短了，雖然擁有多劇本多路線的架構，但是玩起來卻略嫌不足。其中最大的關鍵在於事件太少（每個劇情只有一到兩個事件），雖然是多路線的選項，但是那只有影響泡妞的CG完成度，與結局劇情無關。舉例來說，在第一段的架構中，線索都落在艦長身上，藉由悲天憫人的艦長克雷克之助而解開所有的謎，如此安排則過於簡單，忽略了其他角色的互動。第二段主要事件是主角妹妹的短暫失蹤，只要主角控制得宜（不去H），那麼有著特異體質就是主角的妹妹悠卡，否則爲主角，其中的事件鋪述過短，使得遊戲時間也縮短。第三段就是非常單純的單線劇情，全部H兩次後就結束了。三段劇情的圖形共用而文字不同，對於同劇本的劇情內容差異不大的『NOVA』而言是很不利的。

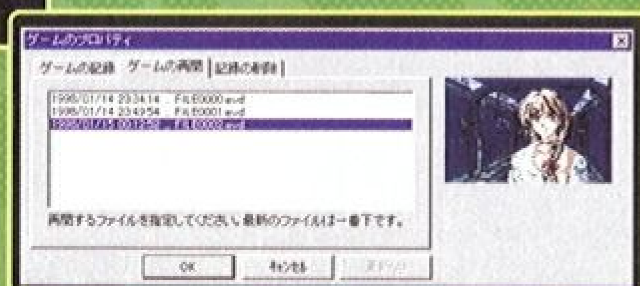


▲一行七人搭乘小型運輸船從拜克號中脫離

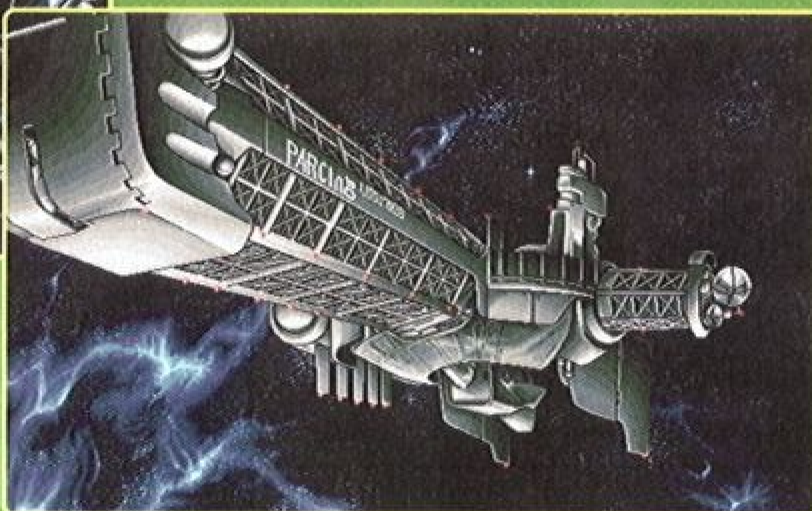


▲七人駕駛著小型運輸船朝向艦長所指引可居住的星球前進

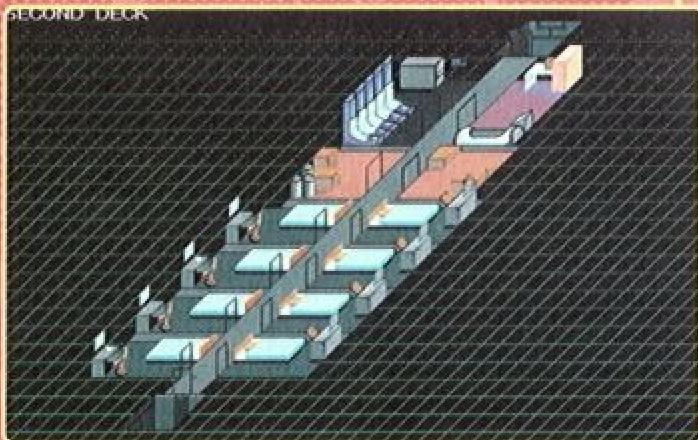
▼NOVA的存取畫面，右方有記錄當時狀況的縮小圖形做為玩家提示之用



▼這艘宇宙艦就是拜克號



他的兩名小孩，透過一支探險隊尋獲這兩名兄妹而揭露這件事情，而實際計劃就是把體內的邪惡本質（色欲）給獸性化（會變身成異形）。而第三段劇本則是爲了H而H的劇情，經由睡眠裝置而刺激腦細胞神經來享受在宇宙船內美女環伺的帝王生活，中間沒有任何劇情分支。除著第二段劇本有不同的結局之外，其餘的兩段劇本的結局都是一樣，但是隨著選項的不同，劇情過程是不同的。



▲拜克號二樓船艦的平面位置圖



▶ 蕾咪的職務是監督、記錄及回報引擎室的任何狀況

遊戲小語

雖然NOVA的劇情內容差異性不大，但還是挺有意思的，沒有玩過的玩家可以試試看這個舊瓶新裝的遊戲。



月光獸

●SLG（18禁）
JWIN95
●BLUEGALE
●￥7800

★HAYASHI

在月夜裡覺醒的獸性…


▲在夢中，森下麻美被不知名的人追逐著

▼主角拿起木棒擊退色狼




▲在工地深處看到有可惡男子正要侵犯麻美


▲巡夜的警官詢問主角夜晚為何仍四處遊蕩

咦！麻美為何驚慌的在逃跑，好像是被什麼可怕的怪物追趕著…，是一個男人，那個男人在追她，看不到男人的臉，到底是哪一個男人在追她？啊！追到麻美了，可惡的壞男人竟然向我喜歡的麻美上下其手，我…。一睜眼看到窗外皎潔的月圓，呼！原來是一場夢，看一下手錶，啊！快八點了，嗯！今天一定要向麻美表白，就在她補習完回家的路上，她會走哪一條路呢？不管了，四處碰碰看，只要努力一定會有結果的。於是我步出家裡，開始尋找麻美的蹤跡…。

這套『月光獸』是由BLUEGALE公司所發行的，故事內容是敘述在月圓之夜時，某些人會因為性慾高漲而激發出體內的獸性，因而攻擊女性。玩家所扮演的主角正是擁有這種月光獸體質的人，如何能夠成功地向麻美告白就是玩家所要追求的目標，當然『月光獸』是個多結局的冒險遊戲，遊戲的操作也十分容易，只要在不同的地點移動，當地點和時間配合對，便會觸發事件，無須繁瑣的調查。


◀變成獸性的主角侵犯在教室內的女學生

▼在工地一名女學生驚慌的逃走




▲體育館內球隊的女經理

『月光獸』遊戲中在每個地方的特定時間點都會有養眼的刺激事件，每碰到一次事件興奮度便會加一，當主角興奮度累積到三次時就會進入獸性狀態，此時只要碰到任何的女子便會對該女子下手，換句話說，先前單純的刺激事件都會轉成主角攻略該事件女角色的延伸事件。為了妥善的攻略『月光獸』，玩家必須將各地點的女子出沒事件的時間及移動時所花費的時間記錄下來，並安排好行走路線，如此才能夠

我的麻美有難！

月光獸



▲森下麻美，是我心儀的女朋友

遊戲開始前主角做了一個奇怪的夢，夢見麻美被不知名的男人追趕，並且要對麻美施暴，就在緊要關頭時夢醒了，當然這個夢是一個伏筆，在接下來的真實生活中，主角可能是那名不知名的男人，也可能是解救公主的王子，也可能是螳螂捕蟬，黃雀在後的人。由於遊戲設定主角需要連續刺激三次才能變身爲月光獸，所以如何控制主角的性慾程度是非常重要的，在此遊戲系統別出心裁設計了三種性慾刻度表～普通刻度、文字顯示以及馬賽克的圖形，三種的表現方式十分有趣，令人莞爾一笑。遊戲也提供更改主角及女主角名字的功能（姓氏無法更改），而音樂、音效上的表現普通，沒有語音輸出，人物圖形的畫風秉持日式冒險遊戲的傳統，雖無特殊之處卻也無大過（意指可以看得過去啦）。



妥善運用時間因素

月光獸

在『月光獸』的事件設計上，時間因素是十分重要的，無論移動到任何地點都會消耗時間，而主角僅有三個小時的時間（PM8:00～PM11:00）來尋找下課後麻美的蹤跡並對她告白，若是在PM11:00以前沒有碰到麻美的話，就只能望著麻美屋內的燈光而懊惱的結束。





▲保健室的女醫師露出神秘的笑容看著主角

◀在圖書館值班同年級的同學～三野牧子

遊戲中的偶發事件

月光獸



▲兩名女學生在音樂教室裡練琴

完整地完成所有的CG圖形及所有的結局。當然遊戲中也安排幾個偶發事件，如夜巡的警察～他會強迫主角移動到其他地點來浪費主角的時間（此事件會常出現）；喝醉酒嘔吐的女子～她會將主角的興奮度降到最低點（即平常心），即使主角處於獸性狀態下也是一樣。雖然在遊戲內容的設計上是欠缺完整的劇情，但是以純就事件來進行H GAME的架構來說，倒也不失爲一種不錯的設計。



▲在興奮的刻度上有三種表示方法

▼保健室裡主角的老師正和女醫師聊天



遊戲小語

『月光獸』的操作簡單且各事件彼此之間沒有任何前後關連，只要注意各事件發生的時間及地點，就能夠輕鬆的將『月光獸』攻略完畢，而筆者覺得『月光獸』最大的賣點是在於如何將一般事件觸發成主角H該事件女角色延伸事件，而這也彌補了『月光獸』劇情不足的缺點。



新春賀歲強片

繼 象棋水滸戰 後 棋侶® 又一大鉅作

象棋武林帖

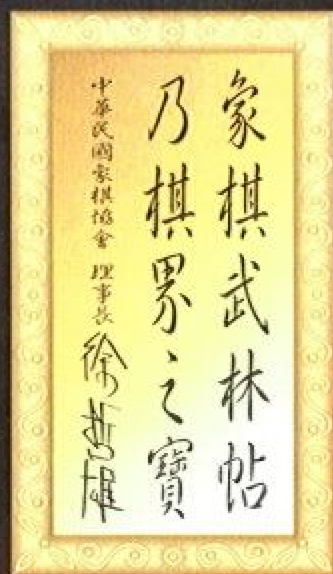
● 您將以貴賓的身份受邀加入中外馳名的棋侶空中棋社，在棋社中可以與全國甚至全世界的棋友對弈、聊天、觀棋、並隨時查詢比賽棋訊（市值 15,000 元）。

● **您可與電腦玩象棋的佈局遊戲，透過該遊戲，不但能學到精深的佈局，更可學到如何在複雜的中盤裡，選擇最佳著手（市值 10,000 元）。**

● 您可與電腦玩全局的對弈遊戲，惟這個只是在踏入江湖前的一個過關遊戲罷了（市值 500 元）。

● 您可與電腦玩象棋棋譜的編輯遊戲，包括輸入棋評、變化棋及列印有棋盤、棋子的漂亮棋譜（市值 5,000 元）。

1. 投石問路：教導您如何一步一腳印，進入象棋武林殿堂。
2. 閉關打坐：棋譜編輯專業版，是您自行練功的利器。
3. 指點迷津：指引您如何開局、佈局及進入中盤之最佳著手。
4. 葵花寶典：完整收錄 1997 世界盃象棋比賽實戰全譜。
5. 牛刀小試：電腦人工智慧與您對弈藉以累積實戰經驗。
6. 單刀赴會：讓您透過數據機，與您想挑戰的好友線上比劃。
7. 笑傲江湖：讓您在網際網路上，與全世界棋友線上過招。
8. 退隱山林：休息是為了走更遠的路，期待您重現江湖。





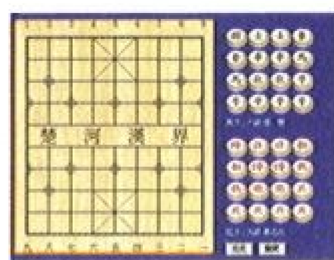
研發單位
晟業資訊股份有限公司
台北市長安東路二段 52 號 3F
電話：(02)2543-2222（代表號）
(04)382-6959
(07)341-3116
傳真：(02)2522-3819
http://www.airgo.com.tw/
E-Mail:sohare@msl.hinet.net

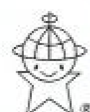


台灣總經銷
智冠科技股份有限公司
台北電話：(02)2788-9188 高雄電話：(07)815-0988
台中電話：(04)202-0870









幻世錄

~The Legend of Fancy Realm~

~當欲望充滿人心
當理性逐漸消逝
戰爭 將吞蝕一切
並深入永劫無盡的黑暗之中~











設計研發
ODIN
奧汀科技有限公司
台北市中華路二段132巷18號4樓
TEL:(02)2336-2407

台灣地區總經銷



軟體世界
智冠科技股份有限公司
TEL:(02)2788-9188
(04)202-0870 (07)815-0988

FOR NT4.0

FOR WIN95

少女魔法師 2

TGL™
TECHNICAL GROUP LABORATORY

學習，尋找，遊玩

尋找魔法材料…

調配…

然後使用看看!

是否能成爲優秀的魔法師，就操縱在妳手中！
材料的特性一目瞭然，利用『魔法材料圖鑑』系統
尋找稀奇的魔法材料吧！
若將收集到的魔法材料，以新方法調配的話，
不知會變成什麼樣的魔法？

- 作業系統:Windows95中文版
- CPU:推薦使用Pentium以上
- 記憶體:16MB以上
- 顯示卡:能夠對應DirectX™, 640x480(256色)以上
- 音源:CD-DA/PCM對應

日商帝技爺如股份有限公司 台北分公司
台北市復興北路2號5F13室 Tel:02-27212592 Fax:02-27116259

軟體世界 智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02)2788-9188 (04)202-0870 (07)815-0988

TGL™
TECHNICAL GROUP LABORATORY

「毀滅天鏡」即將隆重推出。
此作品為FALAND STORY系列的第五集，
這是由多變化的劍術和魔法所構成的不可思議的世界。

- 歡迎您來到FARLAND STORY第五集的劍術和魔法的世界。
- 不管是對FS的迷或是第一次接觸FS的人來說，都是一部值得一玩的巨作！
- 這一集的主角是一位可愛的女孩哦！

FARLAND STORY
毀滅天鏡

作業系統
適用：DOS 5.0以上或 Windows95中文版
顯示：VGA
記憶體：6MB
操作：滑鼠
硬碟空間：8MB
音效：聲霸卡相容音效卡

日商帝技爺如股份有限公司　台北分公司
台北市復興北路2號5樓13室　Tel:(02)2721-2592　Fax:(02)2711-6259

軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02)2788-9188 (04)202-0870 (07)815-0988

遊戲便利屋

炎龍騎士團外傳
～風之紋章～

索爾因離家出走，而巧遇了男主角蘭迪斯。兩人結伴同行，路上遇到了小僧侶尤利安、充滿正義的年青騎士亞克、還有漂亮美麗的法蓮娜、比男人還強壯的女戰士裘娜…，而隨著隊伍戰力的增強，他們阻止了石巨神的復活計劃，又粉碎了陰謀者企圖吞併羅特帝亞的野心。但是，隨著故事劇情的發展，他們發現隊伍中有背叛者，而背叛者竟是…?!在遊戲的轉職系統方面，改良了炎龍系列的缺憾。在遊戲中，玩家可以讓自己操控的角色，選擇光明系與黑暗系的職業。轉職後的人物照及戰鬥動畫也會隨之改變造型。同時，選擇光明系與黑暗系職業，角色的基本數值及戰鬥值也會產生截然不同的變化，所學習到的魔法與特殊技也不盡相同，所以在遊戲後期的攻略，也會產生變化。自由度也因此提高了不少。在遊戲音樂上也改採音軌錄製，雄渾豪壯的音樂，搭配起五光十色的遊戲畫面，更是相得益彰。而且，可以將它隨時拿來當CD聽，十分的便利。而為了回饋玩家，在首次發行的一萬份『炎外』的遊戲盒中，還放有特別精心設計的贈品，提供給玩家收藏喔！

漢堂
- 記憶體：8MB
- 音　效：DOS
- 顯　示：SV
- 類　型：戰略RPG
- 版　本：光碟版
- 售　價：790元



富甲天下2

遊戲的玩法仍舊維持一代的精神，採用大富翁式的玩法，由玩者輪流擲骰子，決定前進的步數，遇到空的城池即可派兵佔領；走到敵人的城池，則要付過路費，或者與之大戰一場，您可以選擇單挑、野戰、或是攻城戰。並以幽默的手法表現出爆笑的單挑場面；其他如以3D技術製作出來的場景、人物造型，以及各種角色的對話也都走幽默逗趣的風格。如果您熱愛三國遊戲，或是喜歡熱鬧有趣的大富翁遊戲，那麼「富甲天下二」仍將是您休閒時光的最佳選擇。



光譜
- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：益智
- 版　本：光碟版
- 售　價：640元

飛天幽夢島 II
PANDEMONIUM 2

在飛天幽夢島 II 中妮姬的外型不再像以前那麼天真無邪，給人的感覺更豐滿、更成熟、熱情奔放。此外，小女巫妮姬在本集中不再整日埋首於圖書館的大書堆中，相反的，她決定搶奪彗星內所蘊藏的傳奇法力。因此，妮姬和發哥在遊戲中將會與同樣覬覦彗星魔法的Goon女皇Zorrscha一較高下。這位女皇以她擁有的致命吸引力奴役整個Goon帝國。飛天幽夢島 II 除了延續前作的優點外，遊戲中十八道充滿奇異色彩的關卡，將帶給玩家愉快、刺激的遊戲感受。



第三波
- 記憶體：16MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：SV
- 類　型：動作冒險
- 版　本：光碟版
- 售　價：990元

七大王朝
Seven Kingdoms

是一套以建立帝國為主的遊戲，內容涉及人類史上七大王國之間外交，貿易與征服。所謂成者為王，敗者為寇，玩家在遊戲中可以控制七大文明中的一個，包括中國、波斯、日本、希臘、羅馬、維京、或馬雅。無論你選擇那一個文明，旗下每一位子民均有其技能與忠誠，從礦工至工人，從間諜至將軍或科學家皆有。準備好要作一位賢明的君王了嗎？七大王朝等著你！



憶弘
- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：策略
- 版　本：光碟版
- 售　價：1080元

惑星帝國

FORCED ALLIANCE

惑星帝國是一個太空戰鬥模擬遊戲。它結合了數種不同的遊戲型態：包括了太空戰鬥、外交、角色扮演和戰略思考。遊戲內容極為豐富，高達一百場的戰役，加上所有人物的互動、場景，使得遊戲需要三片CD才能容納。遊戲是由第一人稱觀點來進行，經由玩家所扮演的角色和其他角色互動，取得資訊後，通過層層的訓練，來提昇玩家的各項能力，成為一個優秀的太空戰鬥飛行員。跟以往那些被



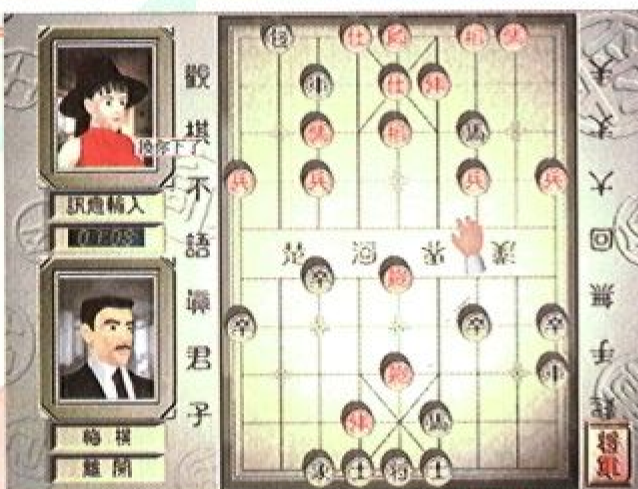
設定成固定的模式不一樣的是，玩家所扮演的角色自由度很大，在為人類的未來打拼時，隨著玩家的決定，會產生不同的結果。

歐樂影視

■記憶體：16MB
■音　效：WIN相容卡
■顯　示：SV
■類　型：動作射擊
■版　本：光碟版
■售　價：1180元

鐵卒之網路象棋

提起象棋這個代表中國智慧的傳統遊戲，相信每個人都有自己一套的理論。簡單的七種棋子，配合各子的走法，竟可玩出無窮的變化，莫怪乎千百年來人們樂於此道而不疲。既然是網路象棋，當然支援區域網路和INTERNET連線對戰。只要有區域網路或MODEM，就可以和其它的高手挑戰，看看自己的實力為何？另外，為了便利玩家和對手叫陣，遊戲還可自行建立語庫，這對使用者是一項體貼的設計。如果您對象棋有興趣，找不到人可



以陪您下，或者是自認打遍天下無敵手，可以考慮這款遊戲。

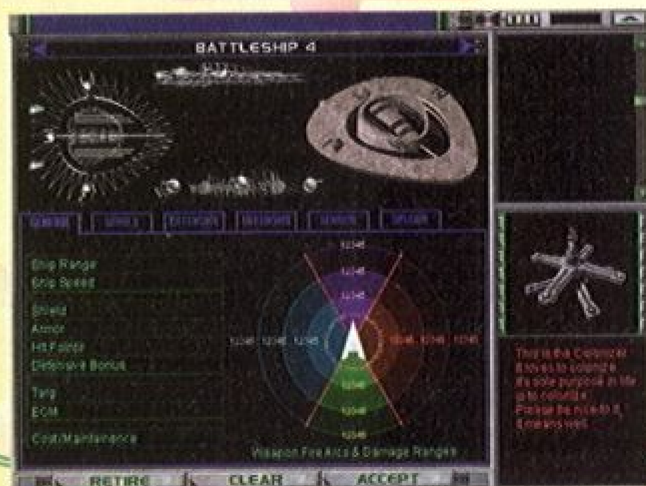
第三波

■記憶體：12MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：益智
■版　本：光碟版
■售　價：780元

和平帝權 II

Pax Imperia Eminent Domain

玩家在這套帝國建立策略模擬遊戲中，可選擇遊戲預先設計好的其中一個太空，也可使用先進的太空設計系統建立自己喜歡的樣子，逐步透過資源管理、平衡星際經濟、正面對抗宇宙最有權勢的治權，讓帝國漸漸成長壯大，最終達成控制整個銀河系。在遊戲的過程中，玩家透過簡單且容易操控的介面及瀏覽系統馳騁進八百個世界，除了進行殖民外，並可和那些比你強得多的勢力戰鬥，而設計師最新發展的即時戰鬥引擎，讓玩家透過策略指揮戰事；玩家還可以建立和指揮精英情報組織，隨時作好情報工作，確保帝國與星際的安全。



英特衛

■記憶體：16MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：策略
■版　本：光碟版
■售　價：1080元

阿貓阿狗

這是一個沒有俠士紅顏，也沒有劍客巫師的現代，一個十四歲的少年－樂樂，因為父母經常忙於工作，百般無聊之餘，便抽空回到小時成長的故鄉『木桶鎮』。不回去還好，一回去才發現整個小鎮都被貓群給佔領了。貓兒們攻擊人類、襲擊商店，弄得人民雞犬不寧，連一向是貓天敵的狗兒們都拿牠們沒輒。這到底是怎麼回事呢？在一聽到『阿貓阿狗』這個名字，就應該知道遊戲中免不了有一堆造型各異的貓狗們。你能想像嗎？光是這些小貓小狗們的種類就高達四十幾種！除了精緻的美工繪圖外，『阿貓阿狗』的一大特色就是它的二十四小時眞實時間系統，在遊戲的進行當中，螢幕的左下方會有一個可愛造型的時鐘，指針正對著現在的時間，你可以用滑鼠隨便移到你喜歡的地方，也可以將它移除，但是時間還是會繼續進行的；這個眞實時間系統，也適用在每個鎮民的生活中，如果想要找某人或處理事情，可就千萬記得在時間內把人找到或把事情完成喔！在戰鬥方面的設計，這次阿貓阿狗所採用的是即時戰鬥方式。在開始對戰時，螢幕上會出現此時隊員們的狀態表，其中有二條分別代表生命力與精神力，另外有計時器的設計。要先等計時器滿了之後才能行動，整個戰鬥動感十足，相當刺激。

大宇

■記憶體：4MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：角色扮演
■版　本：光碟版
■售　價：840元



遊戲便利屋

般若魔界

YAMARAJA

昱泉國際繼「塔克拉瑪干—敦煌傳奇」享譽國際之後，終於在各方引頸盼望之下，又將再次推出年度超級鉅作「般若魔界」進軍國際遊戲市場。般若魔界採用全程3D動畫的Prerender精緻場景設計，帶領使用者進入神秘的虛擬實境，可以三百六十度自由遊走、任意旋轉，擁有絕佳的視覺品質，並且不同人物具有不同的操控性，利用VR技術讓3D人物在實際場景裡搬移物件冒險解謎，如果順利過關的話，還能欣賞到許多不同的精彩串場動畫唷！在遊戲中總共區分為四個世界：東林、西金、南沙、北海，分別代表了生命、財富、慾望、權力，每一個世界都還可以分為三個層級，讓玩者可以在不同的世界、不同的層級中，享受不同的經歷與樂趣，甚至當扮演不同的角色，還會有不同的遊戲玩法，而同樣的關卡也會有不同的結果，或是與網際網路上的志同道合者採取不同的合作模式時，都還會有不同的變化及樂趣。更重要的是，為了順利達成任務，玩家一定得要在四個世界中交叉來回的克服各式挑戰，取得各項所需的寶物神器，才有破關的機會。所以不論是甫踏入魔界者，亦或是已經深入地底熟悉魔界的玩家，也都還會有不同遊戲深度的遭遇、樂趣以及不同的結局。

第三波

- 記憶體：16MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：SV
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：990元



歡樂大航海

本遊戲將以大富翁輕鬆的玩法帶領您進入十六、十七世紀時，這個海上冒險的黃金時代。遊戲可分為單人遊戲及多人遊戲兩種，單人遊戲除了可選擇當時海權強國西班牙、荷蘭、英國、葡萄牙等國之外，為了增加趣味及可玩性更增加了中國、法國、日本、德國、義大利、韓國等國可供選擇，您選定所要的國家後，電腦將會自動安排對手與您較勁，若為多人遊戲時每人可選擇自己想要的國家，其餘未被選取的國家將由電腦進行管理，之後採大富翁式的回合制輪流進行遊戲，當您佔領所有的新大陸時，遊戲將會出現勝利的畫面。



立體派

- 記憶體：8MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：SV
- 類　型：益智
- 版　本：光碟版
- 售　價：680元

三國群英傳

這款新遊戲『三國群英傳』與以往的三國策略遊戲有明顯的不同，首先是遊戲著重於戰爭，玩法上也採用3D視角表現方式，除了可進行大軍團的會戰之外，也忠實地呈現士兵、陣伍短兵相接的情景。因此，戰場上士兵會因距離遠近而有大小變化，如此可以看到士兵擺出陣式的壯盛景觀，以及交戰衝殺時的細膩畫面，不僅如此，遊戲中更加入了驚天動地的武將必殺技。遊戲採用640×480 HIGH COLOR的畫面，使得以3D方式製作的人物栩栩如生，遊戲在玩法方面以內政經營以及戰略地圖兩種模式交互進行。



智冠

- 記憶體：16MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：SV
- 類　型：戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：740元

公元2140中文版

Earth 2140

公元2140年，自然資源已變得極度匱乏，這種情況使得地球上兩強權之間發生無數的小衝突，持續的戰鬥導到戰況升高，兩造終於爆發慘烈的戰爭，也是最後一場世界大戰。只有一方能獲勝，而這場決戰將決定誰將獲得僅存的可用資源與統治世界。本遊戲除了具科幻娛樂效果外，採用640×480或800×600解析度，可達65,000色。遊戲中共有七十種不同的戰鬥車輛與建築物，且在優異的策略與經濟AI搭配下，有多達五十項任務供玩家挑戰，除支援多達六人共玩的功能外，其CD的音效亦令人讚賞。



富峰群

- 記憶體：16MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：SV
- 類　型：即時戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：880元

新・乞丐王子

THE MYTH ON LIGHT

遊戲中的主角生活在榮華富貴之中，過倦了皇宮生活的王子，在一次的鬼點子之中扮起了乞丐，而到處遊玩。但卻也沒想到他再也回不到以前的皇宮生活，因此在一身乞丐裝的王子，就開始一段從未經歷的冒險旅程…。在新乞丐王子中所有指令及道具皆以圖形表示，玩家在遊戲中只要發揮冒險家的精神，到處東挖挖西掘掘，就可以發現一些道具，甚至是一些不錯的武器、防具。或是和一些特定的人物交談後，也會得到一些驚喜！玩家可以持續故事情節的進行，不必忙著賺錢買武器、疲於奔命…不錯吧！



全崴

- 記憶體：16MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：SV
- 類　型：角色扮演
- 版　本：光碟版
- 售　價：720元

魔法軍團

Warlocks

基本上這是一個集合幽默對話劇情及駕駛機械人戰鬥的遊戲，遊戲的方式是以不同的過關條件，要求我方完成，而操控機械人並依地形及所遭遇的敵人進行戰略式的戰鬥，將是獲勝的重點。在這個遊戲中，您可以在每一次的戰鬥中爲機械人裝卸配備或選擇戰鬥的招式，還可以和戰友們施展合體技法，並施用魔法。遊戲中的魔法主要分爲攻擊魔法與特殊魔法兩大類，每種魔法除了有華麗的大型動畫外，其攻擊力、攻擊範圍也是經過精心的安排，在戰略運用上更加靈活。另外在在逼真的音效下會使玩者更有親歷其景的震撼感覺哦！



智冠

- 記憶體：32MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：SV
- 類　型：戰略RPG
- 版　本：光碟版
- 售　價：720元

幻想時空

隨自己所想、所願來任意進行的RPG遊戲？沒錯，幻想時空就是這樣的一個遊戲，它擺脫了一般遊戲"被劇情牽著走"的慣例，完完全全的把「遊戲」交給玩家自己來掌握。您可以隨自己高興來進行各類的冒險，也可以隨自己的喜惡來創造角色的未來。遊戲中共有準備了四個不同個性、不同故事的角色來供玩家挑選。當然，假設玩家您還是喜歡傳統如依劇情發展的方式，『幻想時空』也是有所準備的！對了，順便告訴各位玩家，幻想時空是可以多人同時進行遊戲的喔!!也就是說，這是一個可多人共玩的RPG遊戲喔！



弘煜

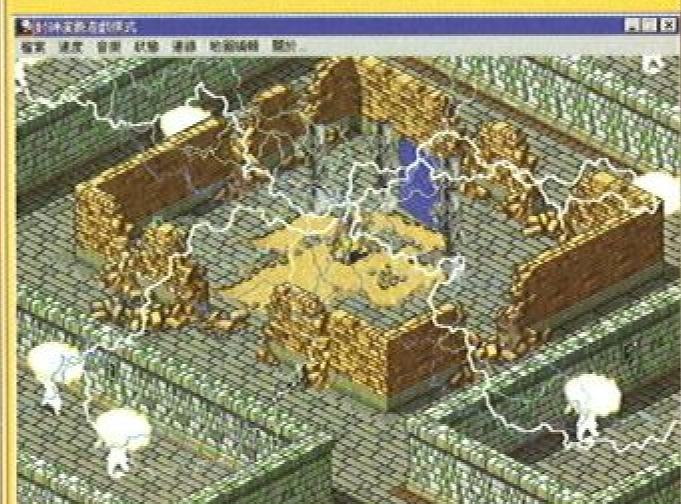
- 記憶體：16MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：SV
- 類　型：角色扮演
- 版　本：光碟版
- 售　價：720元

封神演義

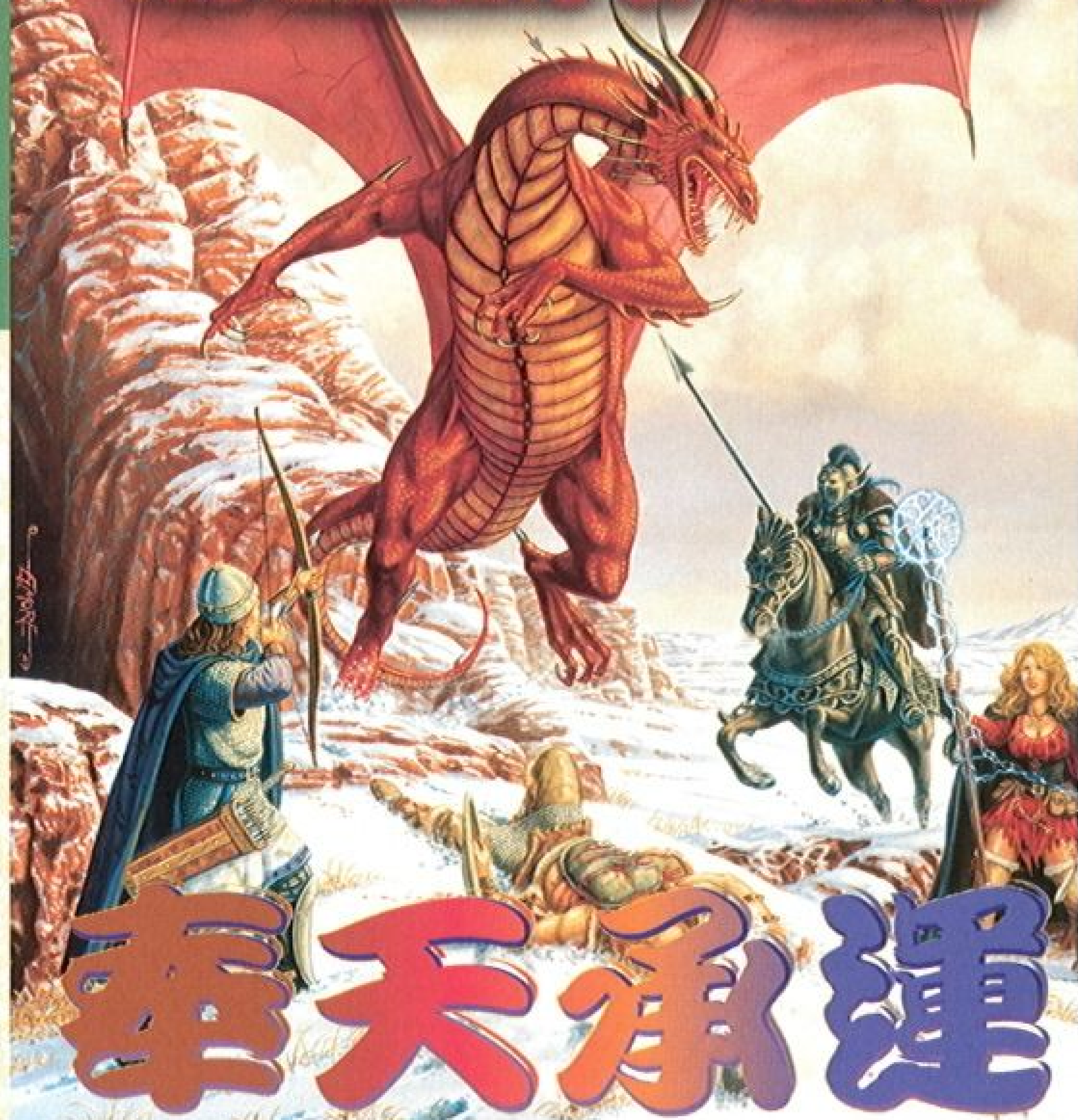
遊戲改編自中國最古老的神幻小說－封神榜，將小說中天馬行空的法術與戰力大決鬥淋漓盡致地展現在電腦螢幕上，讓玩家可以玩得過癮，也可從遊戲瞭解封神榜的一、二事，可謂寓教於樂。在故事劇情上，將以西岐軍討伐商紂王爲主要的架構，再輔以截教和闡教之間的紛爭爲副線。玩家可扮演的角色分別爲四個截然不同性格與能力的知名人物，姜子牙、哪吒、雷震子以及周武王。因爲角色能力的不同，所以一開始的難易度與攻略的方法相對的也就不同，因此玩家可針對自己的喜好選擇一名角色來扮演，進行這場瘋狂的殺戮遊戲。遊戲主要是以一關關的地下城爲主，而主要場景共有十五關。每個關卡中都有各式各樣的敵人，有的敏捷度高移動快速、有的以重型武器轟擊，而最可怕的要算是頭目級的人物，不僅生命力強、攻擊力高還非常難纏，玩家可得小心在意了。在詭譎多變的地下城中，有許多的謎題事件等著玩家去解決，藉著與NPC的交談、玩家必須仔細的搜索場景內的重要線索，然後想辦法破通天教主所設下的萬仙陣；找出掀起截闡二教仇恨的幕後大黑手等等。此外遊戲中還暗藏了一些玄機和伏筆，如果玩家夠聰明的話將可意外發現另外20多關的隱藏關卡呢！

智冠

- 記憶體：8MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：SV
- 類　型：動作RPG
- 版　本：光碟版
- 售　價：720元



封面大賞



體驗傳奇的重生

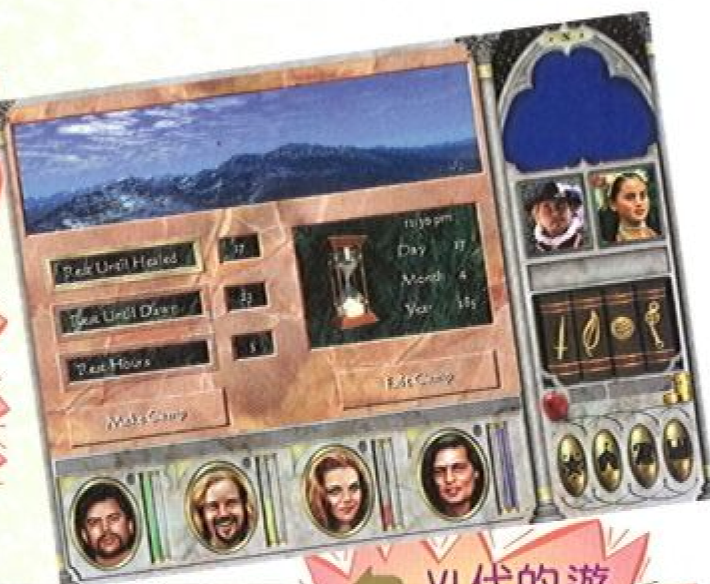
你相信嗎？有人說角色扮演遊戲已經死了！我就不相信，因為由歐樂影視所代理的《魔法門VI～奉天承運》，就要帶領我們體驗一下傳奇重生的喜悅！早從1980年代初期，魔法門在Apple上推出第一代遊戲開始，由於包括了許多複雜的謎題、大量的戰鬥，以及許多可供角色發展的屬性空間，所以長久以來就有許多的支持者，而從四年前，New World Computing用相同的引擎，一連開發了《魔法門IV》和《魔法門V》等幾套更為暢銷的產品之後，喜歡它的玩者就更多了，也正因為如此，這一款研發多年的續集作品，才會這麼受到大家的重視，而它也的確不負大家所望，不僅保留原來角色扮演遊戲的精髓，更加入了許多最新科技的點子。





遊戲開始時的選項畫面
鉅細靡遺的角色資料

約在《魔法門英雄無敵～繼承戰爭》之後十年，當時「安羅斯（Enroth）」王國正處於動盪不安當中，加上善良的羅蘭王不知所蹤、國內漫佈著傳染病，叛軍四處出沒，邪惡的尼古拉王子更趁此時宣稱他才是正統的繼承人，而人民們由於擔心自己君主已經失去了上天所賦予的神權，因而不再具備統治的權利，這個時候，只有傳說中的英雄才能挺身而出，抵擋黑暗勢力的入侵，而你，聽見這聲召喚了嗎？



要如何取捨「跟隨者」所提供的訊息，對遊戲的進行有著莫大的影響



VI代的遊戲中，玩者僅能組成四個同伴的隊伍

倒溯式的劇情發展

從《魔法門～英雄無敵》系列開始，我們可以看出設計公司正企圖拉出整個「鐵拳（Ironfist）王朝」故事的野心，而在這一代的情節中，時間大

故事就從一個隕石撞擊一個小村莊開始，由

玩者們所扮演的四名年輕人，僥倖地逃過一劫，而且更幸運地發現了一個居住了一名老法師的聖殿，他們便在其中度過了好幾年的歲月，而當羅蘭王失蹤之後，許多宗教的狂熱份子，號稱他們乃眞正「奉天承運」之人，乃眞正握有天賦神權的人，並宣稱要目前繼位、年僅十歲的Regent王子下臺，至於玩者們所扮演的四名年輕人，就處於一個非常微妙的狀態，他們可以選擇自己想走的道路，可以試著找出羅蘭王，也可以加入守護尼可拉王座的行列。

而與以往作品較大的不同是，這一回玩者只能組成一支四名同伴的隊伍，加上略有不同的兩名「跟隨者」設計，或許大家會認爲變化反而少些，但其實不然，因爲這一回更爲著重人物的互動性，以及同伴間屬性的相互支援，而跟隨者所提供的訊息，在特殊時候也會有很大的幫助，但如何取捨，則是一門需要仔細研究的學問。

自由度高的故事走向



和以往的系列作品相同，《魔法門VI》並沒有特定的劇情走向，所以玩者們可以很自由地決定自己遊戲的方式，而且其中

遊戲中的場景會隨著季節和時間而變化

也沒有絕對的善與惡，會幫助玩者的對象也不再侷限於好人而已，假如你夠邪惡的話，說不定惡魔都會成爲你的好朋友喔。基本上說來，大約有十個左右的主要任務，它們可以用任何順序來完成，而不會受到任何的限制，其他的小任務更是多到不勝枚舉，總數在一百個以上，相信想「完全」玩完這個遊戲、對有經驗的玩家來說，也不是三兩天就作得到的事情，而且有許多特別的任務，還會與玩者本身的知名度息息相關，努力爭取大家的認同會是件很重要的事。

除此之外，遊戲也混合了兩種不同的3D引擎，其中的「水平引擎（Horizon）」提供了可三百六十度自由移動的行進方式，甚至還包括了飛行等垂直方向的移動，而「迷宮引擎（Labyrinth）」則提供了對房間、地下城、城堡、與程式等位置的眞



迷宮中隨時都有敵人出現



實觀點，並全部支援六萬五千色、甚至一千六百萬色的高解析度畫面，而雖然人物僅是以3Dmax等工具繪出的平面圖形，但所有的物件與人物都栩栩如生，假如在系統上安裝了3D加速卡，在流暢度方面的表現便會更爲理想！

至於在戰鬥模式方面，也允許玩者們選擇使用回合制或即時方式，其中的回合制便與以前沒什麼太大的改變，而即時戰鬥則是最近風行的方式，如果玩者們想享受不一樣的樂趣的話，最好先訓練一下手指的敏捷度；但話說回來，各隊員間的屬性互補，也是相當重要的，一般來說，最好有一名弓箭手、一名戰士、兩名擅長使用法術的人員，因爲這麼一來，在進入各個區域冒險時，才可以分別發揮不同的作用。

種類繁多的物品與法術



每一名角色最多只能學會30種法術

這一回所提供的法術種類一共有99種之多，不過，每一名角色最多只能學會30種，所以請適當的分配，並妥善的學習-法術又可分爲九大類，諸如火系（如火焰箭、隕石雨）、水系（水行術）、風系（飛行術）、土系、精靈系（守護天使）、心靈系（媚惑術）、肉體系（解毒）、光明系（通訊術）、黑暗系（毀天滅地）等，每一類都有基本、熟練與大師等三個等級，所可學會的法術也有程度上的差異。

而供玩者學習的技能也有30項之多，每項也分爲3種不同程度的等級，玩者必須不斷地鍛鍊，才可以提昇自己的能

封面大賞

封面大賞

➡等級提升時有更多武器可供選擇



力，其中，角色在一開始的時候便會具備兩種與本身職業相關的基本技能，另外兩種則可以由玩者指定，其他的就要等遊戲中慢慢發掘了。

舉例來說，當玩者的角色們升級時，首先可以獲得數量不等的點數，並分配到事先指定的技能當中，而等玩者們累積的經驗到達大師級之後，更可以獲得額外的能力，像大劍師（master swordman）就可以左右手分別拿不同的武器，在同一時間中對敵人進行攻擊，而大師級的弓箭手，則可以射得更遠、射得更準！但可別期望自己的戰士可以兼職成為偉大的魔法師，因為在本遊戲當中，「平衡」是相當重要的因素，就如前面曾經提及的，隊員間的彼此支援是遊戲的重點。



遊戲中擁有一百名以上的NPC人物

龐大的遊戲更可從超過一百名以上的「非玩者人物（NPC）」看出一點端倪，他們將提供玩者所需的訊息、指引、甚至可能加入隊伍，成為「跟隨者」；但即使他們不在身邊，玩者也可以利用特殊的法術，與遠方的他們進行對話、詢問問題，最具互動性的，當然是他們會隨著玩者在遊戲中的表現，而改變態度～如果你殺了一名小鎮中的居民，可能所有的居民都會拒絕給你幫助！

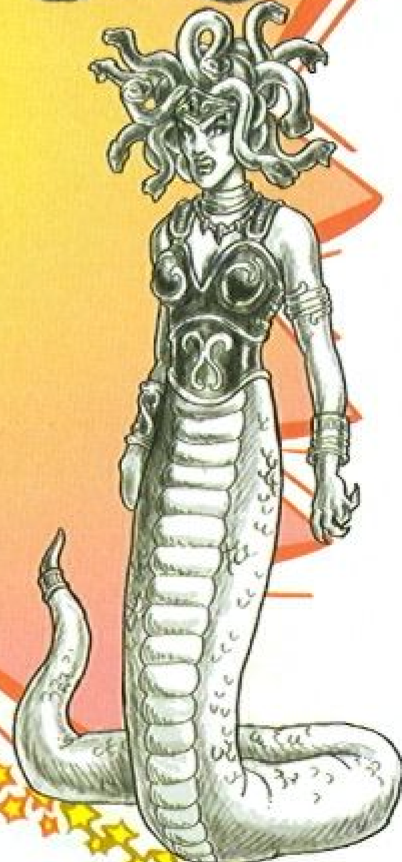
而物品的種類包括了寶石、書籍、卷軸、藥劑等，當然也包括了打開上所的門所需要的鑰匙，而且當玩者拿到鑰匙圈之後，更不必一把一把試著該用什麼鑰匙打開相對應的門，這些都會由程式自動執行。

總結來說，在這一次的《魔法門傳說》中，就如同以往般地擁有許多複雜的謎題、激烈的戰鬥、和無數與非玩者人物的互動情節，所以，若想要體驗一下全新的冒險世界嗎？想跟無數的怪獸、艱難的任務挑戰一下嗎？想擴展自己想像的領域嗎？請記住這麼一個事實～「魔法不死、英雄永存！」歡迎你重回《魔法門》系列的傳奇中。









遊戲中設定的原畫草圖

快點瞄這裡！看封面大賞者『有賞』！

在這一期的封面大賞中，歐樂影視特別準備了30套『魔法門VI～奉天承運』的遊戲，打算在開春時好好地犒賞眾讀者，只要您將下列四個問題的答案寫在回函卡上，順道投入郵筒中就可參加抽獎！中獎名單將於108期公佈，所以行動要快喔！

有獎徵答題目：

(1)著名的《魔法門》系列，目前要推出第幾代？

(2)這款最新的魔法門系列遊戲，中文名稱為？

(3)代理發行最新魔法門系列的公司是國內哪家知名廠商？

(4)在最新一代的魔法門系列作品中，一共有幾種不同的法術？



俠客羅麥斯

The Adventures Of Lomax



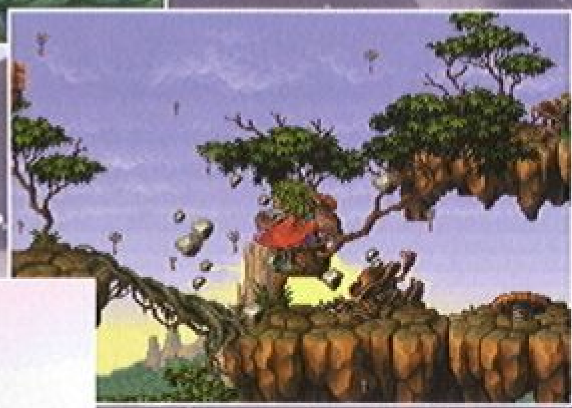
邪惡的法師艾德佔據了原本充滿快樂、多采多姿的世界，他成功地進行洗腦工作，讓所有人和他一樣幹起壞勾當。幸好，俠客羅麥斯並沒有中了他的咒語，請你引導他藉由出人意料的旋轉攻擊或是各種神奇的帽子來經歷這場驚險的旅程，拯救他的朋友們吧！

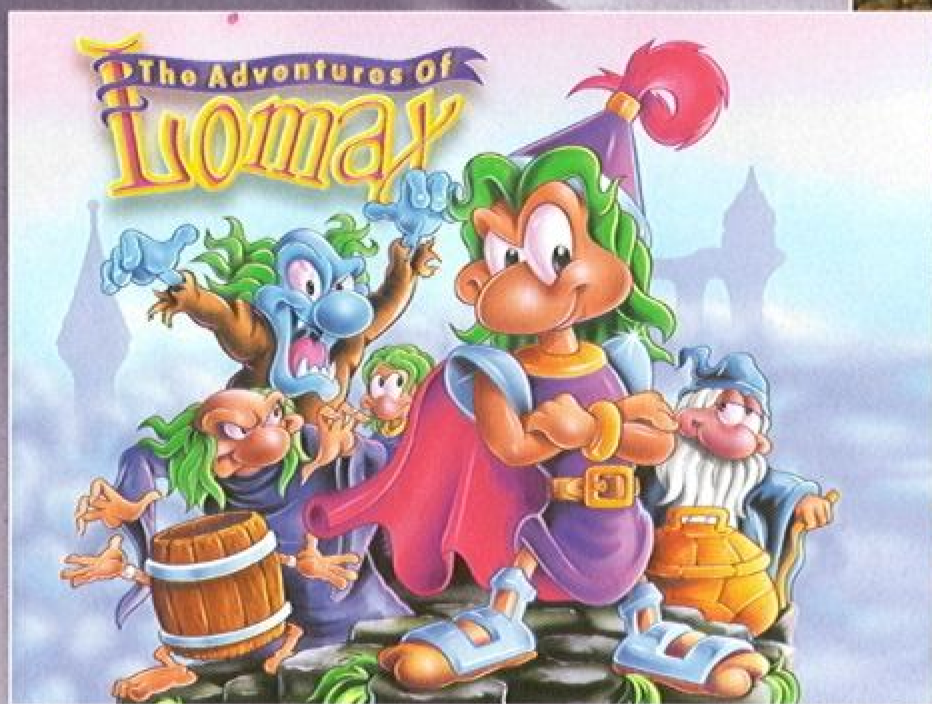




遊戲特色：

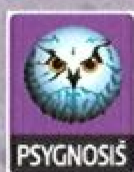
- 活潑生動的人物造型
- 絢爛華麗的過場動畫
- 精美3D場景，40個以上的關卡
- 會移動、會消失、會旋轉、會急速上升的各式各樣地形充斥各個關卡。
- 內附24條CD精彩配樂，百聽不厭。
- 杜比環繞音效
- 支援高彩模式











九八年新春，暢銷熱賣中！

歐樂影視國際股份有限公司
電話：台北(02)341-2684　台中(04)373-0791　高雄(07)224-5648
地址：台北市永康街23巷23-1號　http://www.all-luck.com

"革命性，創新的綜合動作戰略"— PC Gamer雜誌

"最具潛力的年度遊戲競爭者"— ADRENALINE VAULT雜誌

"開創遊戲新型態"— CENT GAMECENTER雜誌

"超快速，具挑戰性，富吸引力。"— NEXT GENERATION雜誌。

"★★★★★最高評價"

98年2月份PC Gamer雜誌評比

PC GAMER FINAL VERDICT 86%

HIGHS: Beautiful visuals; better locales; awesome vehicle action!

LOWS: Clipping problems; poor camera manipulation; too many bad guys; annoying overly-complex puzzles.

BOTTOM LINE: While this is definitely worth a look, it's not as good as the first game.

Tomb Raider II
古墓奇兵II

PC GAMER FINAL VERDICT 90%

HIGHS: Fast-paced, original, and absorbing; great graphics, controls, and sound.

LOWS: You'll need a *fast* PC and a 3Dfx card to get the full experience.

BOTTOM LINE: *Uprising* combines two crowded genres and manages to be a very refreshing break from both.

UPRISING
旭日東昇





歐樂影視國際股份有限公司
TEL:(02)2351-3291 http://www.all-luck.com
地址：台北市永康街23巷23-1號



再創即時戰略新典範

Doom Like+3D即時戰略



建基地，造工廠，設砲台，佈署兵力，無與倫比的戰略深度考驗你的智慧。



士兵、坦克車、轟炸機、戰鬥機和殺手衛星在你的指揮下奮勇殲敵。



首創大畫面，第一人稱的3D即時戰略，國內外各雜誌媒體一致推薦叫好。



透過衛星15項資訊遙控戰場，隨時切換可進入Doom Like 戰鬥射擊。



Terra-Tech引擎創造真實六度空間戰場，不用加速卡，也能享受畫面的精緻流暢。



支援IPX,Internet TCP/IP，Modem Serial 4人連線，只需一片即可對戰。

UPRISING JOIN OR DIE.

旭日東昇





一位銀河霸主的誕生，不能光靠運氣
你的任何指令與動作，關係著全人類

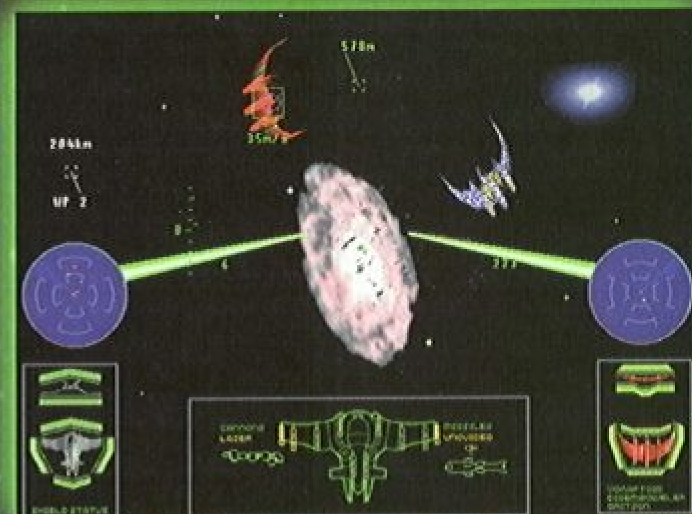
創新．太空戰爭+角色扮演
結合．戰略思考+外交結盟

「惑星帝國可彌補其他太空戰爭、冒險遊戲所遺留的缺憾」
-Computer & Net Player Magazine-雜誌

「惑星帝國把太空戰爭帶進更完美、更擬真的新領域」
-PC Multimedia & Entertaiment Magazine-雜誌







- 四種人物的角色扮演
- 超過100種的任務考驗
- SGI graphics ，超炫麗宏偉畫面
- 多種視角的3D運鏡畫面
- 詳細的任務解說與刺激的戰爭射射擊
- 由來自Eleetronic Arts及Lucasarts精英所組成之Orbital Studios年度鉅作

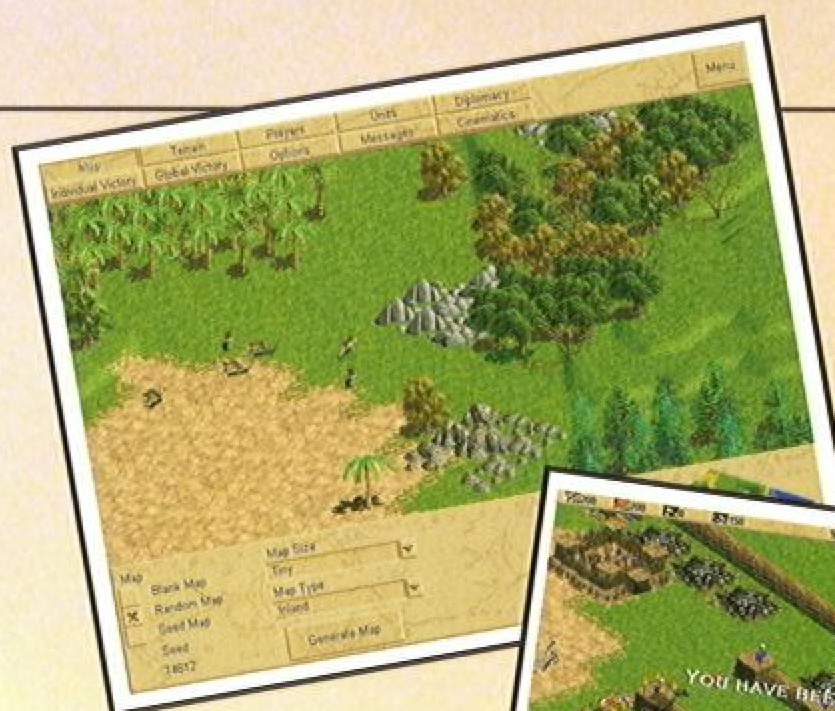
惑星帝國
forced alliance
THE GLARIOUS MANDATE

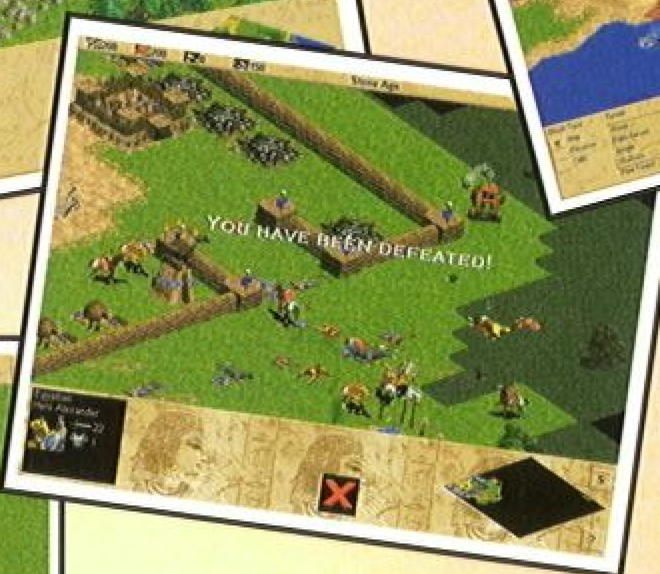




Panasonic
Interactive Media

歐樂影視國際股份有限公司
電話：台北(02)2351-3291　台中：(04)373-0791　高雄：(07)224-5648
地址：台北市永康街23巷23-1號　http://www.all-luck.com

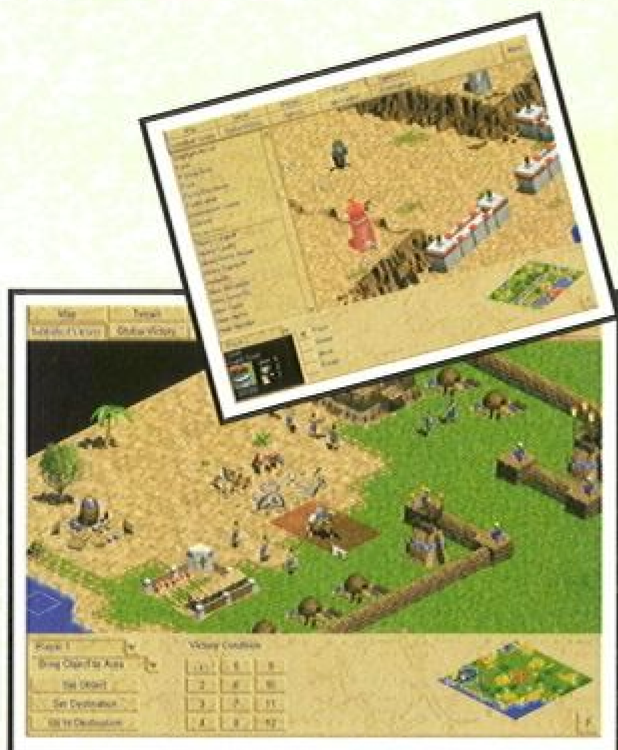





企劃編輯／李永治

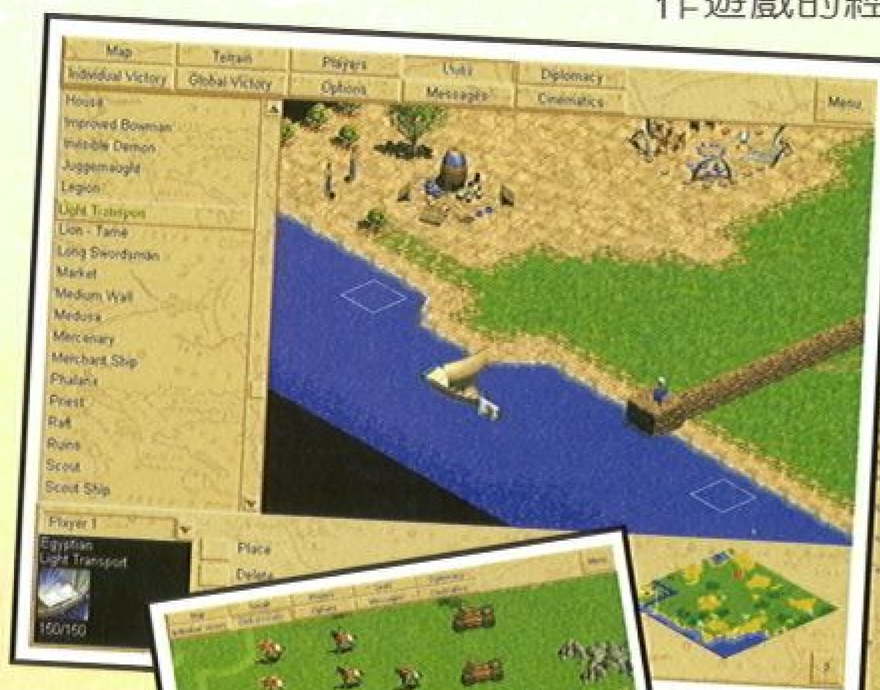
即時戰略遊戲DIY



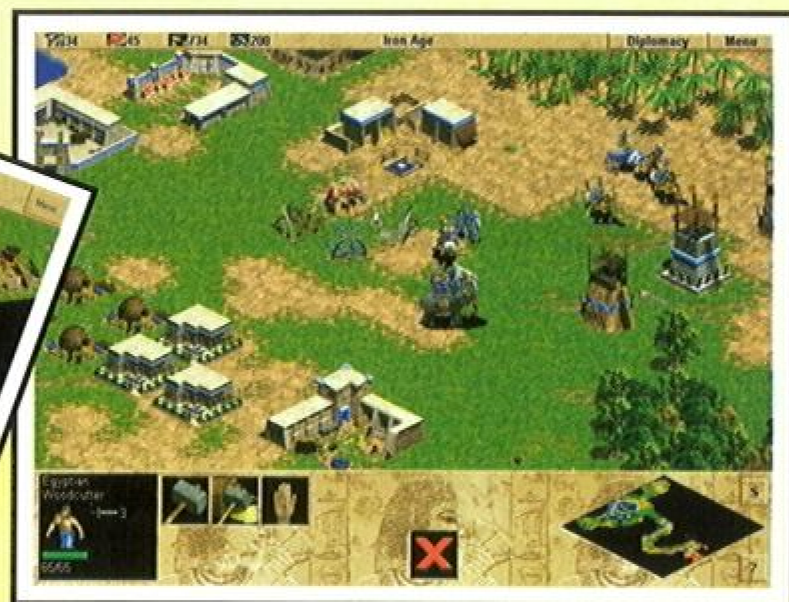
在過年的這一段期間，各位是否仍沉迷在『紅色警戒』、『世紀帝國』等即時戰略遊戲之中呢？說實在的，這些遊戲都推出一段時間了，偏偏這個時候又沒有其它夠嗆、夠有力的即時戰略遊戲來撐場面，是不是叫人心酸呢？或者是對戰略遊戲情有獨鍾，想要手癢得也來做一套心目中的即時戰略遊戲，卻因不會程式設計而空留餘恨呢？

與其漫無目標地等待或遺憾，不如就讓我們來自己做個不一樣的即時戰略遊戲吧！

由於『世紀帝國』（Age of Empires）提供了功能相當完整的劇本&戰役編輯器，而且本身的架構及可玩性都是一時之選，因此我們大可以利用這個遊戲，來做出另一套與衆不同的遊戲！以下筆者將以本身製作遊戲的經驗，為各位逐步分析講解該編輯器的功能與用法，並實地做出一個包含三場戰場，名為『王子復國記』的戰役模式，提供給各位參考；讓各位讀者只要照著本文的指示，也可以馬上實地做出一個戰場哦！



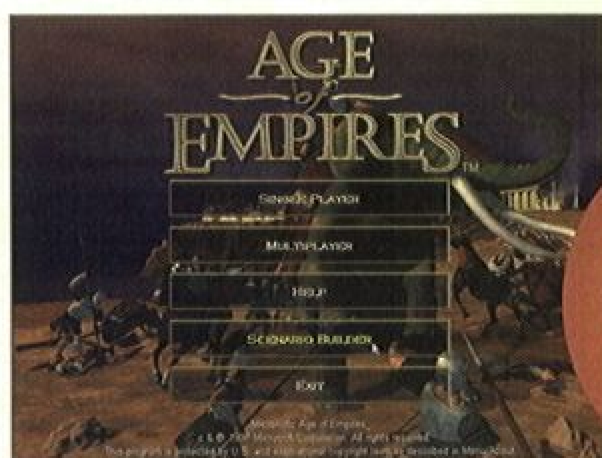
心動嗎？不如打開內文，試著來行動看看吧（請別忘了先擁有一套『世紀帝國』哦）！

DIY入門篇

劇本編輯器（Scenario Builder）的初步使用

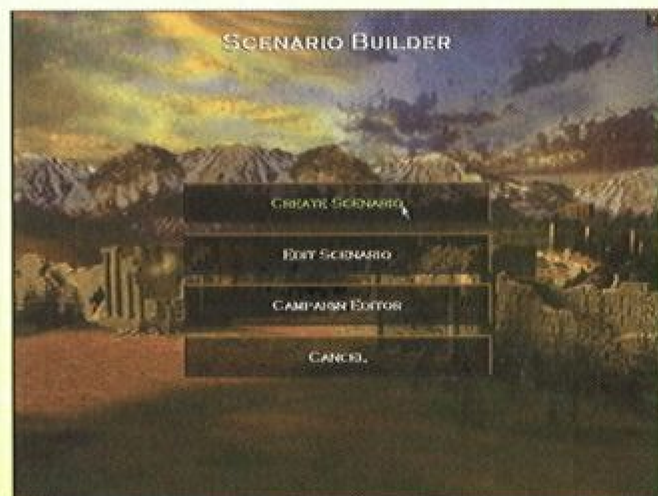
所謂『工欲盡其事、必先利其器』，想要隨心所欲地創造出自己的遊戲，首先得熟悉你的好幫手－『劇本編輯器』（Scenario Builder）的使用方法，以便往後可以得心應手。以下將以筆者所編輯之『王子復國記』之第一關－『陰謀』，來做爲本篇的實地操演。以下將是編輯本關卡之步驟：



利用劇本編輯器將可以造出自己喜歡的遊戲哦！）

一進入『世紀帝國』的標題畫面，再選擇Scenario Builder的選項之後，便會出現下列的選項：

CREATE SCENARIO	創造劇本
EDIT SCENARIO	編輯劇本
CAMPAIGN EDITOR	戰役編輯
CANCEL	取消



◀除了創造新的劇本及修改原有的劇本外，還可以自行編輯戰役

首先我們選擇『創造劇本』（CREATE SCENARIO）的選項，以進入戰場編輯的介面。由於介面內十種大項功能，而每一大項又包含了各種選項，所以我們在以下分析各大項的功能及實地操作各項：

『王子復國記』之劇情簡介

在西元××××年，埃及的王子Alexander剛擺脫喪父之痛，正預備繼承王位時，突然有令人震驚的消息傳來：爲了奪取統治者之位，Alexander的叔父Hector正率領其大軍前來篡位…

先設定遊戲的大綱之後，接下來就開始實地操控囉！

Map 地圖

在這裡你可以用三種方式來產生戰場地圖：單一地形之空白地圖、亂數產生隨機之地圖，或以特定種子碼（Seed）的數值來產生特定的地圖。

Blank Map	空白地圖
Random Map	亂數地圖
Seed Map	種子地圖
Generate Map	創造地圖

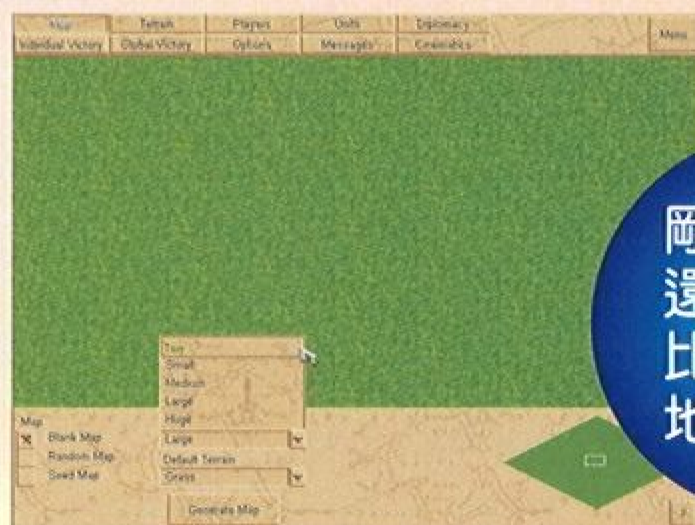
當你想要創造一個劇本時，得先創設出一個像樣的戰場地圖哦！

●Blank Map 空白地圖

要創造一張戰場地圖時，得先有張基本的規模及地形，這時你可以用『空白地圖』（Blank Map）的功能，先行指定地圖的大小規格（Map Size）。規格可分爲五種：

Tiny 微小

Small	小型	Medium	中型
Large	大型	Huge	巨大



剛開始時還是選擇比較小的地圖吧！

由於我們剛剛練習，所以選擇最小的『微小』(Tiny) 規格便可以了。皆下來得選定基本地形 (Default Terrain)。基本的地形有：

Grass	草原	Desert	沙漠
Forest	森林	Water	水域
Palm Desert	綠州	Jungle	叢林
Shallows	淺灘	Deep Water	深水
Pine Forest	松木林		

基本地形的最大作用，就有如畫圖時的圖畫背景般，有了它便可以方便許多；選好基本地形之後，再用『產生地圖』(Generate Map)，就會產生一張單一地形的地形圖，然後再選用大項的『地形』(Terrain) 功能，就可自由編輯地形了。

●Random Map　亂數地圖

如果你懶得自行創造地圖，或是想請電腦代勞時，可以選擇『亂數地圖』(Random Map) 的功能，可以隨機造出新的地圖，還有紅藍兩方的基本部隊勢力。一開始時先選擇大小及基本地圖類型 (Map Type)，而基本地圖類型則包括有：

Small Inlands	小型島嶼
Large Inlands	大型島嶼
Coastal	沿岸
Inland	內陸
Highland	高地

如果你覺得地形還不錯的話，可以記下其大小、基本地圖類型及左下方的種子碼，往後便可以使用『種子地圖』(Seed Map) 的功能完整重現。

●Seed Map　種子地圖

就如上文所述，你可以記下某一張地圖的大小、基本地圖類型及左下方的種子碼，然後再用『種子地圖』的功能重現原貌。在此筆者將以下的數據造出『陰謀』本關的地圖：

大小　：Tiny　　類型　：Inland
種子碼：1002



◀這就是我們自創遊戲的原型地圖哦！不錯吧！

當地圖出現之後，恭喜你！已經完成了第一步驟。接下來就讓我們進行下一步吧！

Terrain 地形

其實我們可以省略本功能，以節省時間及簡化流程；不過如果你對剛才造出的地圖仍有些不滿時，可以使用本功能來移山挪海，讓它成爲你心目中的理想鄉。一開始時你可以選擇三種不一樣的地形圖塊類型 (Brush Type)，分別是：

Map	一般地形
Elevation	高度變化
Cliffs	懸崖絕壁

其中前兩項還可選擇作用的大小範圍 (Brush Size)，與地圖規模一樣有五種：

Tiny	微小	Small	小型
Medium	中型	Large	大型
Huge	巨大		

由於我們原本並不使用本功能，所以在以下只略爲介紹：

●MAP　一般地形

讓你得以隨意變更地圖上的各處地形。可使用的地形有下列幾種：

Grass	草原	Desert	沙漠
Forest	森林	Water	水域
Palm Desert	綠州	Jungle	叢林
Shallows	淺灘	Pine Forest	松木林
Deep Water	深水		

選定地形的類型及大小範圍之後，便可以任意在平原上造出一片片的森林，或是在大海中造出一座小島，若你高興時，還能在地圖上拼出自己的名字，讓其他的玩家印象深刻哦！



◀使用大範圍的淺灘地形，讓陸上及海上的部隊可同時通過該區域

●Elevation　高度變化

可改變指定區域的高度，讓地形更加陡峭，使地圖看起來更具立體感。高度一共可分爲七層，由Elevation 1～7，而一般地圖平面的高度爲Elevation 2。

●Cliffs　懸崖絕壁

主要是用來製造峭壁，不僅可以分隔兩個區域的地形，而且看起來也更爲自然，與『高度變化』功能相互配合，將可以造出相當漂亮的地形。



接下來我們要設定各勢力之間的資料，讓大家都有一個好的開始。首先來設定攪局的人數（Number of Players、參與人數）及各人的水準（Starting Age、起始年代）。一開始我們先設定人數爲2 Players，年代則爲石器時代（Stone Age）。其中年代的分別如下：

- Stone Age　石器時代
- Tool Age　工具時代
- Bronze Age　青銅時代
- Iron Age　鐵器時代
- Post-Iron Age　鐵器時代之後

設定人數及年代後，依據人數上方的選項爲Player 1，我們可以瞭解右方的資料爲第一個玩家的起始資料（也就是往後玩這個遊戲的人）。如果要改變一開始便擁有的資源，你可以用游標指定並輸入其數量，而資源則分爲食物（Food）、石頭（Stone）、木材（Wood）及黃金（Gold）四種，不過我們暫時不予變動。

資源下面的族名（Tribe Name）則是往後其他勢力對玩家的稱呼，由於我們即將設定的主角名字爲Alexander，所以在該位置輸入Alexander。

接下來的選項則是有關電腦所控制的玩家之行動模式（也就是人工智慧－AI）部份，由於Player 1是人類所扮演，所以我們先將介面沏換成Player 2。由於『都市計畫』（City Plan）此項由於筆者不甚瞭解，在此先略過；『策略』（Strategy）則是該勢力發展的目標，如『騎兵－鐵器』（Cavalry Iron）便是其發展時的重點，電腦在發展時會以與鐵器時代及騎兵有關之相關建設優先達成。『個性』（Personality）則是電腦的攻防取向，如無防禦侵攻（aggressive no defend）便是電腦會全力侵攻，而幾乎不採取防禦手段。如果你覺得有點複雜或是不想固定時，可以讓電腦用原先的『隨機亂數』（Random）設定即可。



◀嗯…要設成那種策略較好呢？

最後兩項是參與玩家的類型（Player Type）及所屬文明（Civilization）。其中玩家類型可分爲『電腦』（Computer）及『任一者』（Either），這時我們將Player 1設爲『Either』，Player 2則設成『Computer』；另外賓爲我們將本關的故事設爲內亂，所以兩者的文明都設成埃及（Egyptian）即可－當然你也可以改成其它文明，高興就好。

嘿！不錯！如果你能完成上面的步驟，表示你有做遊戲的慧根喲！



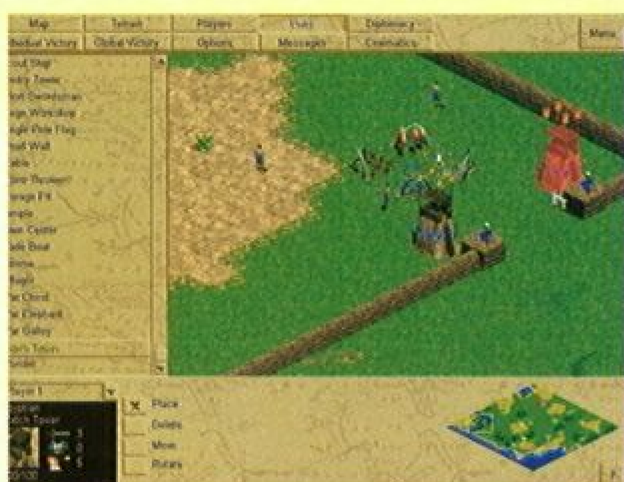
這可是重頭戲了，遊戲好不好玩，就決定

在敵我雙方一開始的部隊數量及位置。讓我們先從玩家（藍國）開始設定。

在螢幕上會出現部隊選單、玩者類別及四個小選項，其中玩者可選定『大地』(Gaia)、『第一位玩家』(Player 1) 及『第二位玩家』(Player 2)，我們先略過『大地』(在進階篇中將會介紹)，選擇Player 1。另外的四個選項之功用如下：

Place	放置	Delete	刪除
Move	移動	Rotate	旋轉

選擇Player 1之後，這時選擇部隊選單上想要放置的部隊或建物，將其放置在地圖上某處之後，其將會成為藍國的部隊之一。



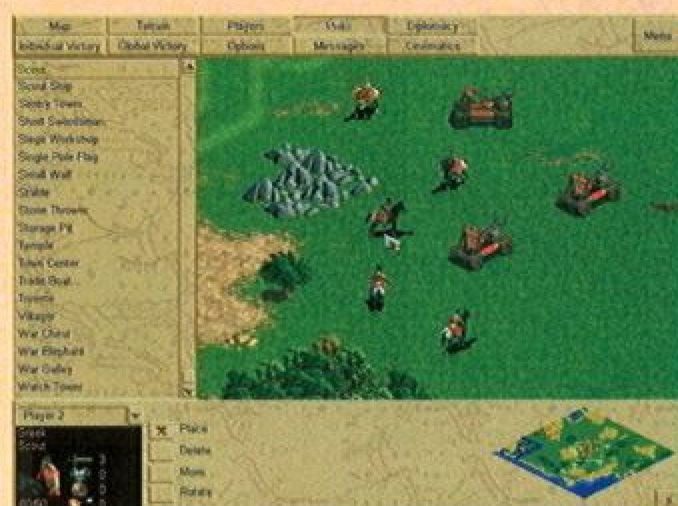
▲記得放置幾座警戒塔（Watch Tower），以增強藍國都市的防禦強度

當你部隊或建物放錯地方，或是改變心意時，你可以用『刪除』(Delete) 讓它從這世界上消失，或是用『移動』(Move) 搬搬其位置，使用後記得要再選回『放置』(Place) 選項，才能再放置其它部隊或建物。

當你將藍國的部隊放置得差不多時，如果想要再增加美觀程度（部隊放得亂七八糟的，多難看啊！）可以用『旋轉』(Rotate) 調整部隊的面向位置。調整時部隊會朝順時針方向旋轉，每次的旋轉角度為45度。

當藍國的部隊大致設定妥當之後，準備安插我們的主角吧！在部隊選單中有一連串的『XX英雄』(Hero XX)，便是一些較特殊的部隊，其屬性皆異於常人，生命力也較高；我們在此之所以選擇騎兵部隊『Hero Alexander』，便是他不但具有較快的移動力速度，而且生命力更高達400！如果你想要換個老邁的牧師『Hero Amon Ra』以表示敬老之意的話，筆者也不便反對，不過要記得更改族名及遊戲中的相關名稱，還有在大批敵人圍毆時，可別說筆者沒警告你！

當主角及配角紛紛就位之後，反派也得準備上陣了。由於我們設定玩電腦所扮演的第二位玩者（紅國）為大軍侵攻，所以就將其城市中心 (Town Center) 及村民 (Villager) 清除，然後將玩者類別變更為Player 2，再好好地放置部隊。



▲速度快的騎兵部隊才能突顯其侵攻的特質

反派的主角Hero Hector自然得上場，而大批的騎兵部隊更顯出其急攻的特性；如果能放幾座威力強大的投石器，保証藍國一定抱頭鼠竄…反正你得佈署出強大得足以攻下藍國的紅國軍隊，不然被絕地大反攻可就沒趣了。還有記得先放幾個先遣部隊在藍國城市旁邊，這樣才能引發戰鬥。

當雙方部隊就位之後，其實遊戲設定也就完成了差不多了；不過我們還得變更一些小地方，以免影響遊戲時的正常進行，並增加其可玩性。

Diplomacy 外交關係

基本上我們並不需要變更此選項，不過在此先略為解釋一下。當選擇遊戲有三個以上的玩家加入時，你便可以在此設定一開始各國之間的外交關係，以及同盟的國家勝利後，是否便算獲勝。以下是三種外交上的關係：

Ally	同盟	Neutral	中立
Emeny	敵對		

讓我們往下看吧！

Individual Victory 單一勝利條件

此選項是用來設定每一個玩家要獲勝時必

須完成的條件，只要能完成所設定的條件，其它敵對勢力便會自動消滅，使我方獲勝。由於我們在此關設定爲Alexander只要逃到特定地點便算過關，因此我們將勝利條件變更爲『將目標帶到某區域』(Bring Object to Area)，然後再繼續以下的設定。



▲設定特殊的勝利條件，將可以增加遊戲的可玩性

設定勝利條件之後，接下來要設定細節部份。以下爲選定上述條件後所出現的副選項：

Set Object　　　　設定目標

Set Destination　　設定起始區域

Go to Destination　指定到達區域

由於只要讓Alexander逃命成功即可，所以我們使用『設定目標』(Set Object)，將目標設在藍國的『Hero Alexander』身上。

目標設定之後，再使用『設定起始區域』(Set Destination)，在所設定的目標地下標出一塊土地，可使用遊標控制其大小範圍。

起始區域設定之後，再用『指定到達區域』(Go to Destination)，隨意設定地圖上較遠的一處，用遊標控制其大小範圍，讓Alexander只要逃到此地便算過關。你可以在區域中放置藍國的固定物體，如雙桿旗幟（Double Pole Flag）等，以標明其區域位置。

藍國設定之後，再來便設定紅國的勝利條件了。由於Hector的目標是殺死Alexander，所以在勝利條件中選擇『摧毀某勢力的某目標』(Destroy # of Object)，將目標設定爲『Hero Alexander』，再設定爲Player 1（藍國）即可。由於Alexander沒有雙胞胎，是獨一無二的，所以我們不需再設定其數量（Quantity)。

雙方的特定勝利條件都設好之後，你會不會想，萬一玩家功力太強或呼叫出未來傭兵（就是Nuke Trooper的暱稱啦！），使得紅國全滅了怎麼辦？沒關係！我們還得設定下面的整體條件來預防。

Global Victory 整體勝利條件

爲了預防萬一，我們得再做個預備的勝利條件。最常見也最可能發生的，便是將敵人全滅（在本關造出世界奇觀？眞佩服你的耐心）。選擇『整體勝利條件』(Global Victory）之選項後，便會出現以下的選項：

Standard　　標準：將敵方全滅、造出世界奇觀或佔領所有遺蹟或藝術品。

Conquest　　征服：將敵方全滅。

Score　　　　成績：以先到達指定的綜合成績來決定勝負。

Time Limit　時限：在指定的時間內取得最高分爲勝。

Custom　　　特定：另外指定勝利條件，可決定須完成某一條件即可，或是要完成數個指定的目標才算勝利。

在這裡，我們採用最簡單也最有效的勝利方式，便是『征服』(Conquest）；因爲藍國將敵人全滅後，Alexander便可以安然地到達指定區域，而紅國將敵人全滅後，Alexander自然也包括在內了。

完成這裡的步驟後，恭喜你！遊戲已經算是大致完成了！不過我們最好再稍爲修飾一下，加點劇情介紹及動畫，讓遊戲看起來更酷一點。



▲要將這麼多部隊全滅，可不是件簡單的事哦～畫面中只是所有部隊的一半數量而已！

Option 科技發展選項

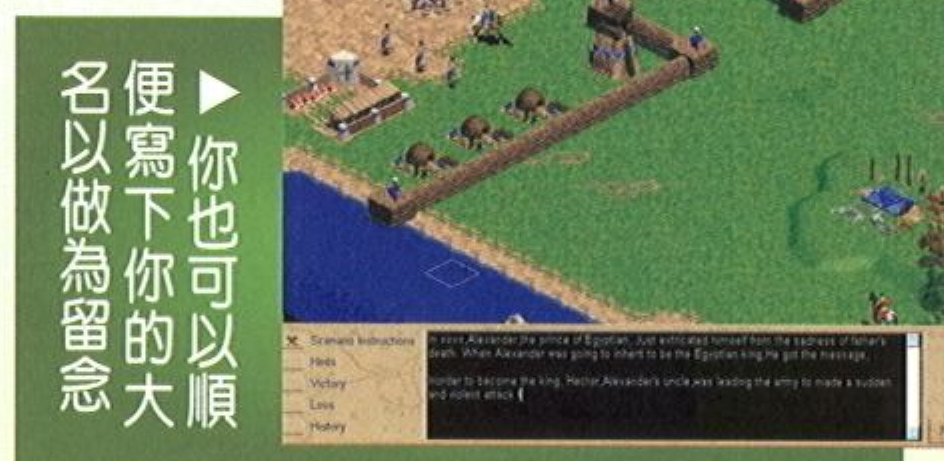
這裡其實並不需要設定，不過在此也順便介紹一下。選定此項目後，螢幕下方會出現一些選項，如果你不想讓某項科技或時代出現在某勢力可研發的範圍內，就可以用此項將該科技除去（Disable）－如敵人的牧師太%$#，就把神廟（Temple）去掉。你也可以打開完整科技（Full Tech Tree）的選項，讓該勢力可以發展出所有的科技。

Messages 訊息

為了讓遊戲看起來更完整，我們還得選擇此項目，輸入有關遊戲的訊息介紹。遊戲中的訊息共可分為下面幾項：

Secnario Instructions
劇情簡報：有關該關卡的大致介紹
Hints 遊戲提示：提示玩家要如何獲勝
Victory 勝利條件：玩家獲勝的條件
Loss 失敗條件：玩家失敗的條件
History 歷史背景：該劇情的歷史背景

如果你擔心不會寫英文版的故事，偷偷告訴你，用中文嘛也通哦！不過得在中文 Win 95下才有用。



▶你也可以順便寫下你的大名以做為留念

Cinematics 動畫

由於要自行做出一段動畫可不是一件簡單的事，所以我們就借用遊戲中的戰役開場及結束動畫，來個借花獻佛吧！本選項中共有四種副選項，分別是：

Pre-Game Cinematic 開場動畫
Victory Cinematic 勝利動畫
Loss Cinematic 失敗動畫
Scenario Instruction Map 簡報地圖

關於前三項的動畫，你可以任意套用遊戲中既有的動畫來套用，不過可別說是你自己畫的哦！第四項『簡報地圖』則是一般我們在簡報中所看到的地圖，由於沒有現成的可用，只好免了。

測試

當你完成上面的步驟後，嘿！你自己做了一套遊戲哦！接下來就讓我們來試試遊戲是不是夠有趣呢？選擇螢幕右上方的選單（Menu）選項，然後再選擇測試（Test），便可以試試你的作品是不是經得起考驗了。

當遊戲一開始後，如果設定沒錯的話，敵人的先遣部隊會馬上對我方進行攻擊，這時你可以決定讓Alexander頑抗，直到投石器把巨石扔到他的頭上，或是趕快從大門突圍，或是由水路偷偷地繞過敵人大軍，前往指定的地點。

如果設定成功的話，當Alexander溜到先前指定的『指定到達區域』時，螢幕上會立刻出現『YOU ARE VICTORIOUS ！』字樣，玩家便可以立刻獲勝。只要測試此處成功，就代表你的功力相當不錯，可以一次就完成這麼複雜的設定。

如果你真的讓藍國奮勇殺敵的話，沒多久當Alexander被宰掉時，雖然藍國還有其他部隊或建物，不過螢幕上還是會出現『YOU HAVE BEEN DEFEATED ！』字樣，同時遊戲也將結束。如果這樣的話，就表示你將失敗條件也設定得很好，到此遊戲可說是完整的正式版了！

儲存

整個劇本設定完成後，別忘了將它儲存（Menu選單的Save as指令），並鍵入『Alexander Lv1』的名稱，便完成了我們自創的第一個劇本。如果你覺得意猶未盡，想要瞭解更進一步的指令功能及應用方法時，我們在下一篇的進階篇中，將會告訴你更多、更多的驚人絕學。還等什麼？翻開下一頁吧！

DIY進階篇

劇本編輯器的功能深入應用篇

在上一篇文章中，我們提到如何使用劇本編輯器（Scenario Builder）來製造出一個完整的劇本，接下來便要進一步地應用編輯器中的各項功能。首先在一開始的標題畫面的主選單上選擇『Scenario Builder』選項，再選擇『編輯劇本』(Edit Scenario）選項。



▼這個劇本的地圖頗適合我們的需求

▲讓我們來觀摩一下別人的作品吧！

由於我們要稍為『借用』一下已完成的劇本來做實地操作，所以筆者在此選一張較簡單，同時對方也較具規模的戰場.，而合乎此要求的劇本，便是眾多劇本中唯一供兩人進行的『Multiplayer Intruder』。

載入該劇本的地圖及相關資料後，我們可以看到紅國的都市到建設得頗像樣的。到底是什麼劇本，需要如此的地圖場景呢？以下我們就來看看預設的故事劇情－『王子復國記』第二章～『逆襲』。



當Alexander順利逃到鄰國時，本以爲素有邦交的鄰國國王會伸予援手，沒有想到Hector已經先行一步，以重禮買通了該國君王，而將Alexander幽禁起來。爲了完成復國的意願，Alexander必須逃離該國，並尋求在國境邊緣仍效忠王室的反抗軍之幫助…



由於得營造出Alexander獨身無援，受困鄰國的困境，所以我們先將藍國（第一位玩者）的所有村民（地圖上有四群，每群各兩名村民）先予以清除，然後再將『Hero Alexander』設定在紅國城市之中，顯露出其危機四伏的困境。



由於紅國處於孤島上，所以我們得先用『地形』的『沙漠』地形，連接紅國都市所在的孤島與對岸之間的水域，便可以讓Alexander有路可跑了！你也可以在不影響地形的情況下，放置一艘運輸船（Light Transport）來載運Alexander，不過由於電腦的AI有限，如果不造一條路的話，電腦的發展將會受限，也會影響遊戲的難易度。



既然有路可逃，你總不能讓紅國眼睜睜地

看著Alexander就這麼繞跑了吧？所以除了在紅國都市內佈署追擊的武裝部隊之外，在路上也得適當地放置幾個守衛部隊，以阻礙其逃亡速度；另外守衛塔及城牆也可以增加難度，不過筆者在此建議騎兵部隊最好少點，多放些步兵部隊，讓Alexander能利用其速度的優勢逃離生天。



◀建造紅國的城牆及守衛塔以增加難度

中立勢力

完成了敵我雙方佈署之後，接下來我們便要放置本關的重頭戲－中立勢力了。所謂的中立勢力，其實就是『大地』（Gaia）的部隊；不過中立的部隊遠比一般玩家的勢力還多出許多類型，除了擺飾用的屍體、岩石等不會動的地物之外，還有各種會活動的個體。這些事物一共可分為以下數種：

①不屬於任何一方的人類部隊，以淡綠色表示其屬於中立。

②會主動攻擊玩家的動物，如獅子（Lion）、鱷魚（Alligator）等。

③能成為食物資源的動物，其中大象（Elephant）在被攻擊後會反擊，而瞪羚（Gazelle）則在受驚後便會四處奔逃。

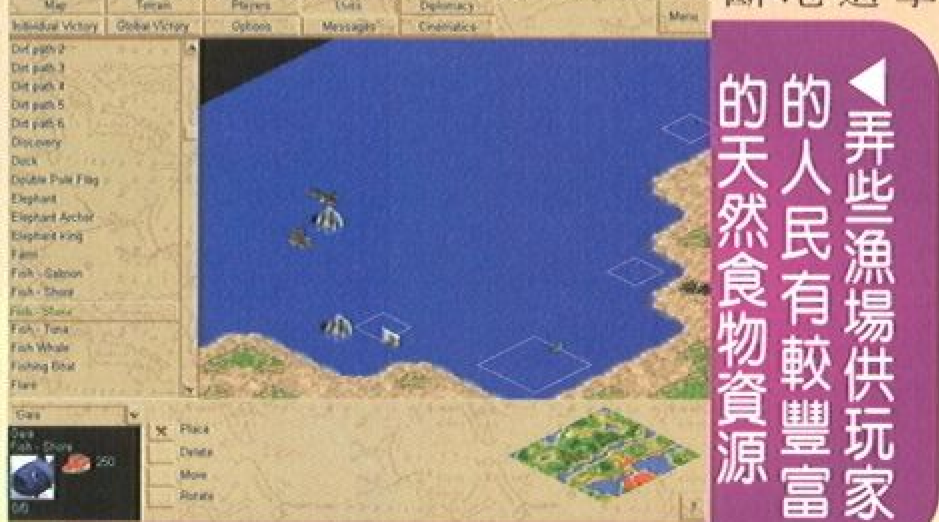
④一般採掘用的資源，如魚群（Fish）、莓果叢（Berry Bush）、金礦（Gold Mine）、岩場（Stone Mine）等。

以下我們先就中立部隊來分析：

所謂的中立部隊，其實也就是一般遊戲中的NPC，只不過在『世紀帝國』中，他們在任一勢力的部隊靠近之後，便會加入該勢力，成為其新的部隊，所以我們在地圖的另一邊放置一些村落及武裝部隊，以表示他們原是玩家所不能控制的部隊，直到Alexander與其接觸後，便會成為藍國的新部隊。筆者建議在此放個牧師，以替受傷累累的Alexander恢復體力，同時也可以增加其劇情性（如帶領反抗軍的長老等）。

除了中立部隊的放置外，我們也可以在Alexander必經的路徑（如廣大森林的唯一通道等）上放置一些具有侵攻性的動物，如獅子或獅王（Lion King）等，以提升Alexander在逃亡中的刺激性及危險性。設定好中立部隊的位置後，你是不是發現一開始其附近的食物資源不夠多呢？筆者建議你在其附近的水域內多放些魚群（Fish），其中魚群會根據其種類而有大小及近岸、深水之分，放些小魚群在岸邊，會讓玩家在一開始時更容易上手。同理，如果你覺得金礦或岩場略遠了些，也可以如法砲製。

由於故事設定在紅國會不斷地追擊



◀弄些漁場供玩家的人民有較豐富的天然食物資源

勝利條件設定

Alexander，而藍國則需拉攏中立勢力來壯大並消滅所有追殺的敵人，所以我們首先將『整體勝利條件』（Global Victory）之選項變更為『征服』（Conquest），也就是將對方全滅；然後我們再選擇『單一勝利條件』（Individual Victory）的選項，將紅國的勝利條件設定為『消滅特定目標』（Destroy Specific Object），再直接『選定目標』（Set Object）在Alexander身上，便完成了雙方勝利條件的設定。

如果你想設定另一種勝利條件的話，看到『單一勝利條件』旁邊的數字盤沒？只要你選擇其它數字，則便可再輸入新的勝利條件，而剛才原本設定的條件將會變成代號1的設定，而你

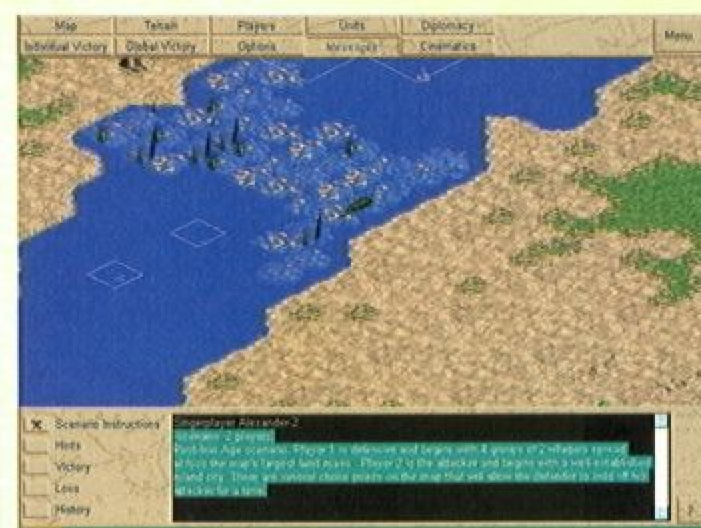
目前所輸入的勝利條件，則會變成你剛才指定數字之設定，往後你只要改變數字，便可以自由設定勝利條件。當你選定某個數字的勝利條件時，其數字旁邊將有星號標示。

調整遊戲難度

爲了讓遊戲能玩得更久一點，你可以將藍國原先所設定的『後鐵器時代』(Post-Iron Age) 改成石器時代 (Stone Age)，這樣便可以讓藍國得用更多的時間及資源才能茁壯，自然就可以拉長遊戲時間了，這樣可比一般用迷宮或眾多敵人來拖時間還要漂亮多了哦！

劇情簡報編寫

由於有了基本篇的基礎，相信要寫個簡單的劇情簡報，對你應該不是難事吧？嗯？你總不會連中文都不會打吧！



◀重新改寫劇本簡報，也可以用中文哦！

到此算是初步完成了！什麼？你已經迫不及待地想試看看了？好吧！先試看看…

測　試

剛開始之後，就趕快讓Alexander逃命吧！不然守衛塔會不停地射擊哦！結果在逃命中途，往往都在新建的水上道路上被敵軍塞住並圍毆，慘遭屍橫他鄉的悲劇…倒底時是什麼原因，讓Alexander無法像我們之前所預設的，能夠順利地脫逃呢？

其實主角之所以無法逃脫，不外有兩種問題：

一、敵人太強，以致Alexander雙拳難敵四手。不過我們原本就設計爲逃命，所以敵人多寡倒不是重點，或者以速度較慢的步兵來取代騎兵，以降低難度。

二、逃亡路線不夠完善，所以Alexander往往會被的人卡住而動彈不得。這一點我們倒是可以拓寬道路、將兩岸之間的道路改爲淺灘 (Shallow)，或是乾脆在門口放艘中立的運輸船，讓Alexander搭了就逃。



◀在旁邊放個中立的運輸船以便玩家逃命

除了上述所提到的各點之外，其實我們也可以另闢其它路徑，讓Alexander在逃亡時有更多的選擇，如在對岸的峭壁下面增設窄道，不僅提供了另一條通路，也讓玩家在遊戲時能更感受到遊戲的變化性，而不只是單純地闖關罷了。

再度測試

儲存地圖之後再度測試，嗯！這次就設得不錯，Alexander順利地逃到中央部隊附近，並把他們納入了旗下。不過別忘了，敵人的目標是Alexander，所以他們會不時地派追兵前來搜捕，所以你得不斷地擴充實力以抵擋追兵，並伺機反攻將紅國消滅。如果你能順利地滅掉紅國，再次恭喜你！又完成了另一關遊戲。

原本筆者打算將三關製作完成後，再告訴讀者如何將其連接成一個完整的戰役模式，不過限於篇幅，筆者將在下一篇文章中序述要如何編輯出一場完整的戰役。

DIY組合篇

如何將數個劇本組成完整的戰役模式

在完成前兩關劇情之後，我們便可以試著將它們組合成一場完整的戰役，成為『世紀帝國』中的第五場戰役模式。雖然只有短短兩關，但是當你往後完成新的後續關卡時，便可以再增加到戰役之中，慢慢地擴充其規模。

當要編輯戰役時，首先在標題畫面的主選單上選擇『Scenario Builder』選項，再選擇『編輯戰役』(Campaign Editor) 選項。



▲要將劇本組成完整的戰役，就必須用『編輯戰役』模式



▼輸入戰役的名稱，嗯～就叫Alexander's War吧！

接下來便會進入以下的畫面。首先我們要為戰役取個新的名稱，以免與其它戰役混淆了。先用游標選定螢幕左上方的戰役檔名(CAMPAIGN FILENAME)，然後再輸入你所喜歡的名稱。

看到我們之前設定的劇本名稱了嗎？先在『劇本』(SCENARIO) 中的眾多劇本名稱中選定我們之前所創作的劇本名稱，再用『增加』(ADD) 功能將其收錄在『戰役劇本』(CAMPAIGN SCENARIO) 之中，這時你會看到原本『劇本』欄位中的劇本名稱消失，而移到『戰役劇本』的欄位上了；如果你弄錯或想要更改時，就用『移除』(REMOVE) 將其從『戰役劇本』中移回『劇本』。

當劇本收錄完畢之後，別忘了基本工作—儲存 (SAVE)。



▶將自己編輯的劇本一一收錄在戰役之中

回到一開始遊戲的主選單之後，我們先選擇單人遊戲 (SINGLE PLAYER)，再進入戰役模式後，先創造一名人物，然後便會看到我們之前的戰役名稱已經出現在戰役選單之中。

進入遊戲之後，你可以先看到先前所設定的開頭動畫 (雖然不是自己畫的，但也令人十分感動)，然後便會出現我們自己的劇情簡報及各種訊息。

當你進入遊戲並安然過關之後，畫面便會出現你之前設定的勝利動畫，反之失敗的話，也會出現失敗的動畫。隨後會列出雙方的成績，讓玩家做個遊戲是否玩得高竿的參考。



▶結束後的雙方成績一覽表

再次進入遊戲之後，由於第一關已經順利通過，所以第二關的劇本名稱便會出現在螢幕上，供你進行下一場戰役了。

由於篇幅限制，無法再將第三關及其它相當資料完整地在此講解，不過筆者會將已經完成的所有關卡之檔案，放在下一期的光碟上，提供給各位參考。如果各位對本次專題企劃的內容有任何問題的話，歡迎批評指教。

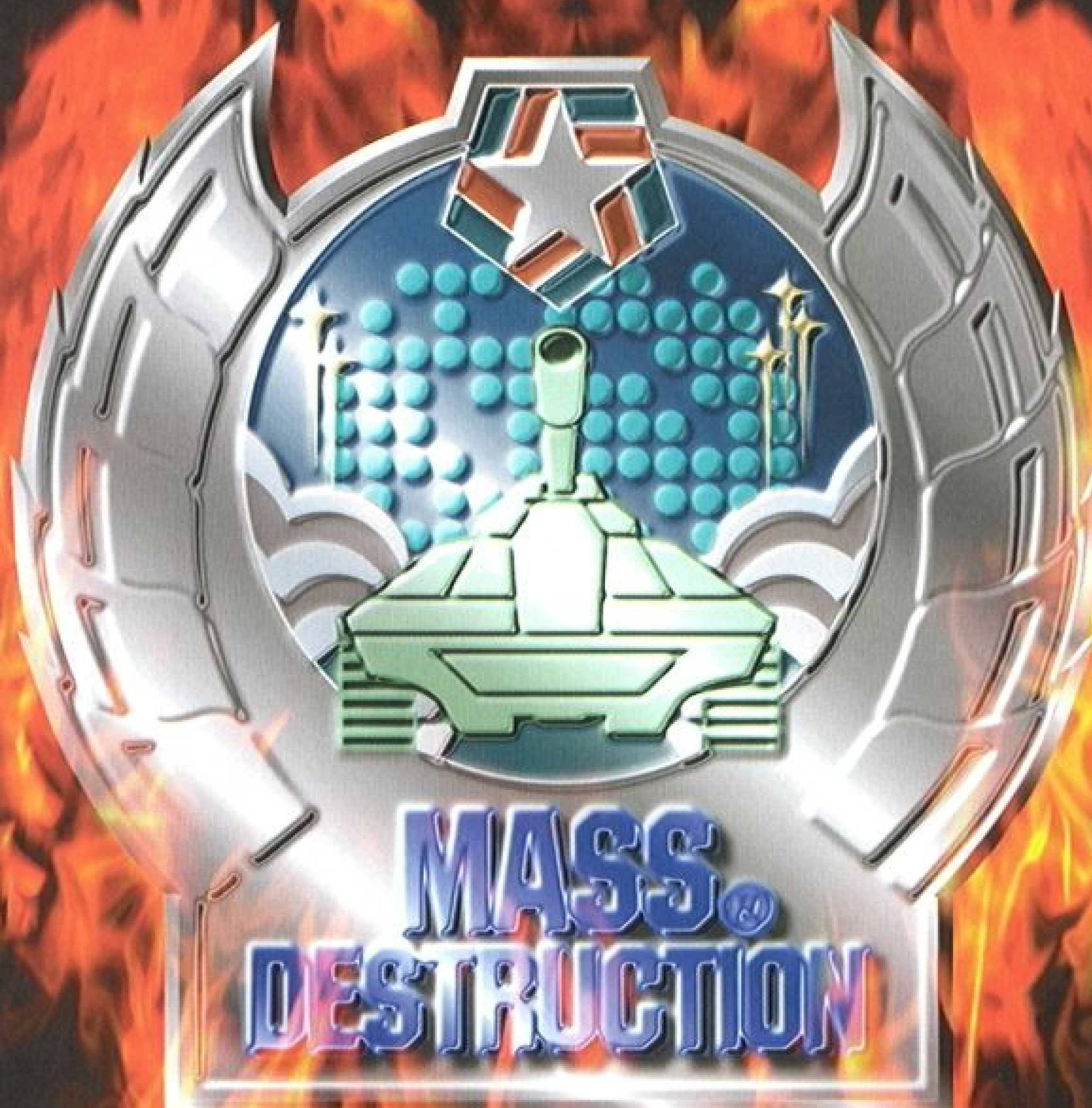
筆者的E-mail dragon@swm.com.tw

絕命的淋漓　痛快的摧毀

絕命摧毀

經典的戰爭遊戲．玩家的永遠珍藏

一場悲壯而華麗的戰爭．重塑戰爭遊戲的里程碑



遊戲特色：

★絕對流暢的3D全景畫面　★華麗、眩目的爆破場面　★24場九死一生的軍事行動

★4種向極限挑戰的戰場地形　★8種必殺重裝武器的堅壁清野

★360度全方位旋轉的砲塔　★4人IPX網路連線廝殺

協和多媒體
King's Multimedia

NMS SOFTWARE

BMG INTERACTIVE

multimedia
協和國際多媒體股份有限公司
KING'S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.
台北市忠孝東路二段88號1樓 / TEL:(02)2341-2345

CARMAGEDDON

終結狂飆

結合暴力血腥的
另類賽車遊戲

"終結狂飆有其他賽車遊戲所沒有的樂趣"
—Computer Gaming World

"賽車遊戲裡的雷神之鎚（Quake）"
—PC Zone Review 給予 95 分的PC Zone Classic 獎

"終結狂飆會給你至上的感官刺激"
—PC Guide Review

附贈Splat Pack
（發飆版CD-ROM）

提供更多的車種、場景和跑道，給你最多元的選擇!
15 個對手在賽車場上與你碰頭，向你的技巧挑釁!
支援3DFX 加速卡，震撼你的視覺享受!

遊戲特色

- 跳脫傳統賽車規則，擁有最驚駭刺激的衝撞樂趣
- 超擬真、超流暢的 3D 模擬環境，給你身歷其境的狂飆新感受
- 輾過眼前的人、動物或任何車體殘骸，全面享受暴力血腥的無比快感
- 數種風格獨特的場景，18 種多樣跑道，支援8 人連線對戰模式
- 25 種不同的另類車型和性能供玩家選擇









multimedia
協和國際多媒體股份有限公司
KING'S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.
台北市忠孝東路二段88號9樓 TEL：(886-2)2341-2345



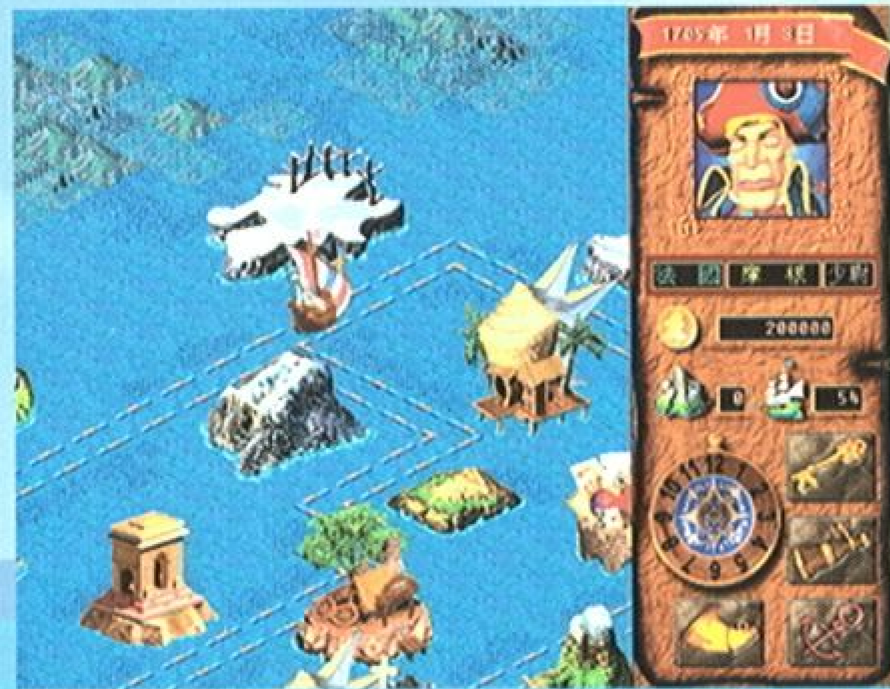





骷髏島 龍蛇島 迷霧島 不夜島 風之島 金銀島



●趣味無比的新玩法



●精緻可愛的3D角色人物遊戲場景



●千變萬化的謀略戰







SURVIVAL IN THE UNINHABITED REGION













即將熱情登場

戀愛模擬遊戲

無人島物語R

Survival life in the uninhabited region





WINDOWS 95
CD-ROM

製作發行

KSS Media Entertainment Company

代理發行・生產製造

Playtime 力藝資訊股份有限公司 Playtime Entertainment Inc.

台北市南京東路三段258號2樓 TEL:(02)2771-2968 FAX:(02)2778-3633
2F NO.258 SEC 3 NAN-KING EAST RD. TAIPEI TAIWAN R.O.C.
http://www.playtime.com.tw e-mail:playtime@ms2.seeder.net

UMAX GROUP

Baldies™

光頭樂園

爆笑 逗趣 瘋狂

親愛的，我把戰爭變可愛了！！

- 集策略、益智、戰爭於一身，全新玩法，新得讓你耳目一新！
- 可愛的造型、逗趣的動畫，小光頭別的不愛，就是愛搞怪！
- 研發科技、製造陷阱、生孩子、蓋房子，隨時等你放馬過來！
- 五個奇妙世界、一百個戰鬥關卡，要好玩，更要讓你玩不完！
- 全部圖形化介面，語言沒障礙，玩遊戲何必先學英文？

即將威力引爆！



支援網路連線

WINDOWS 95 CD-ROM

研發製作



台灣區代理發行

Rancho Co., Ltd.

台灣區總經銷



力藝資訊股份有限公司
Playtime Entertainment Inc.
台北市南京東路三段258號2樓 TEL:(02)2771-2968 FAX:(02)2778-3633
2F NO.258 SEC 3 NAN-KING EAST RD. TAIPEI TAIWAN R.O.C.
http://www.playtime.com.tw e-mail:playtime@ms2.seeder.net

UMAX GROUP

超另類
新型態ＲＰＧ



CHANCE
幻想時空

送！爽！！

憑產品購買證明聯
再送遊戲
詳情請洽本公司客戶服務組

絢麗



2D與3D融合的全彩高解析畫面，炫幻的世界完全再現

動感



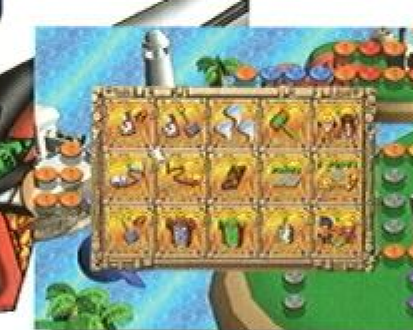
直接演給您看的卡片效果，絕無冷場的遊戲內容

刺激



獨特的戰鬥式搶答，動感萬千的動作給您不可思議的震撼

充足



變幻萬千且實用的卡片系統加入，給您一卡逆轉的快感

多變



上至天文下至地理的豐富題庫，愛好挑戰的您可千萬別錯過

新穎



新形態的時間搶答系統融入，給您喘不過氣的緊張感

EQ大富翁

熱鬧發賣中

生產製造
弘煜科技事業有限公司
FUN YOURS TECHNOLOGY CO,. LTD.
台中市日進街110號6F-12
Tel:(04)2018369 Fax:(04)2022557

臺灣地區總經銷
SOFT WORLD 軟體世界
智冠科技股份有限公司
台北(02)27889188
台中(04)2020870
高雄(07)8150988

八百屋多媒體遊戲光碟專賣店

慶祝小港店開幕

親愛的消費者，放眼望去，如春筍般滿街林立，品質不一的電腦賣場，真能滿足您購物的需求嗎？
全國首創唯一最專業的遊戲 / 多媒體光碟連鎖專賣店
八百屋多媒體遊戲光碟連鎖專賣店誕生了
專業的人員、量販的價格、完善的商品，完完全全可以滿足您挑剔的心。

小港店



建國店



開幕期間強勢促銷產品

★年度最佳戰略遊戲
紅色警戒之超級任務＄550
P.S 日本動畫特輯　＄199
刀魂鐵拳…等精彩卡通動畫並可當做螢幕保護程式使用
強檔院線強片只要＄180
小騰子多媒體國語辭典　＄990
★年度最佳角色扮演遊戲　暗黑破壞神＄950

光碟軟體瘋狂促銷　限時 30 元



來店消費即送
日本浮世繪矮樹籬笆樸克牌一付。
滿 1 千元即成爲本店會員，
贈會員卡一張和麻雀幻想曲 3 電話卡一張，
並優先享有各種活動比賽的資格。





專業服務
八百屋多媒體遊戲光碟專賣店
滿足您挑剔的心

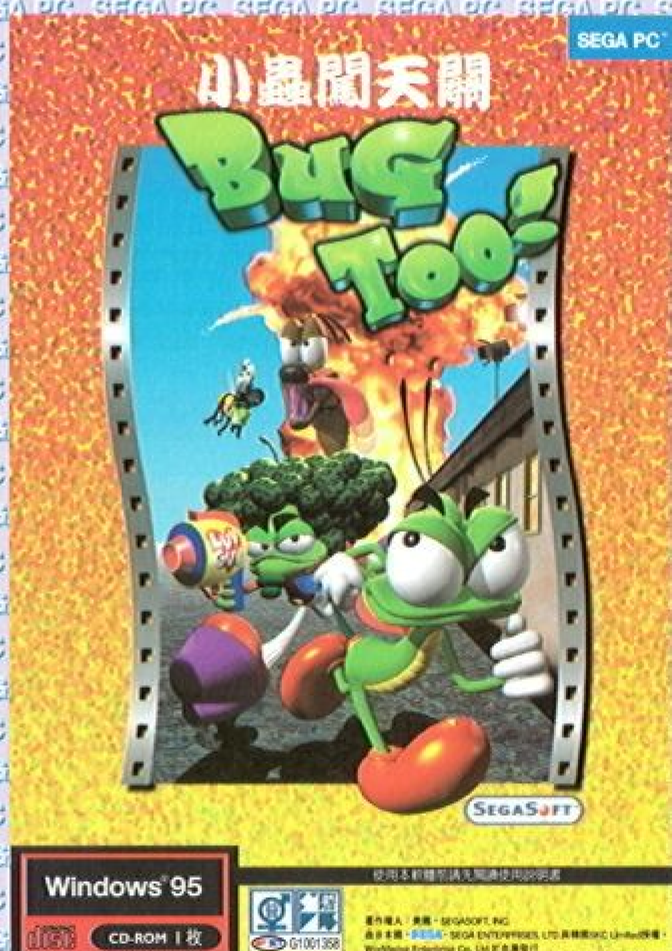
● 慶祝小港店開幕
● 憑學生證、教師證，可兌換貴賓卡一張
● 送遊戲八百屋紀念光碟
● 台南店、岡山店籌備中，敬請期待



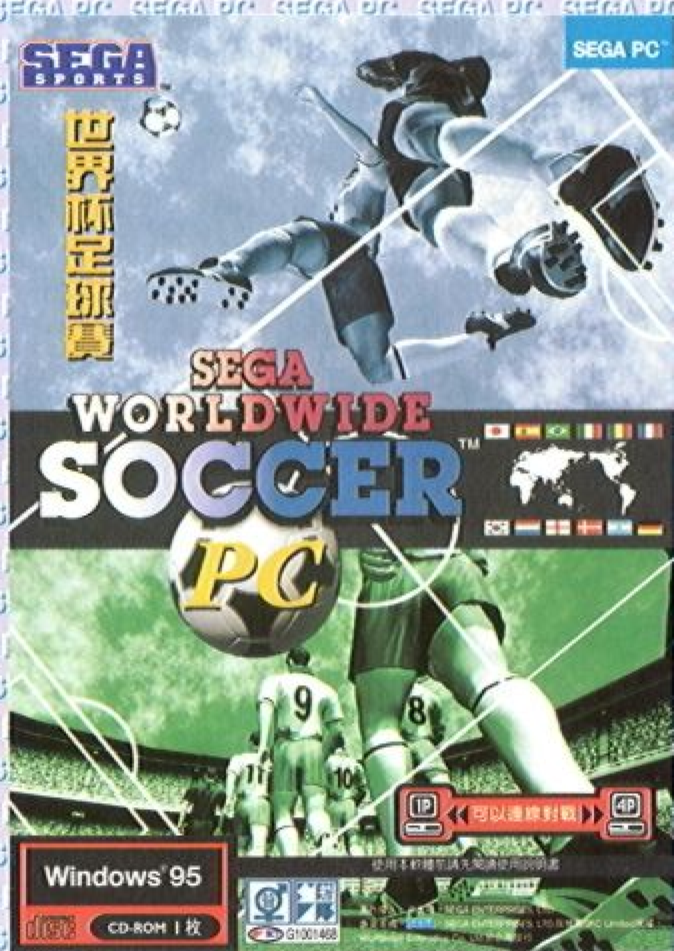
高雄市建國二路 78 號　TEL:07-2220863 • 2220639
高雄市小港區漢民路 292 號 2F 歐映電腦商場 TEL:07-8016787

⬇憑此截角即可兌換貴賓卡一張

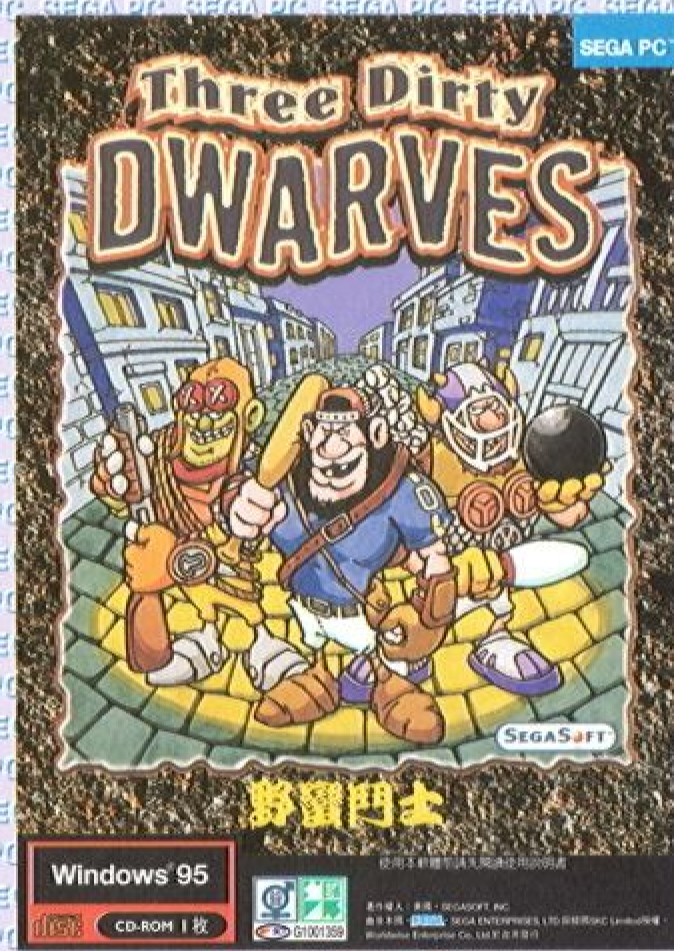




小蟲闖天關



世界杯足球賽



野蠻鬥士

玩家天地

入會申請書

姓名：	生日	年　月　日	性別	□男 □女
電話：	傳真：			
E-mail：				
地址：				
最喜歡的遊戲類型	□動作　□益智　□飛行 □角色扮演　□格鬥　□戰略 □養成　□冒險　□教育　□射擊			
最常閱讀的雜誌：				

入會後所選擇的第一套Game：

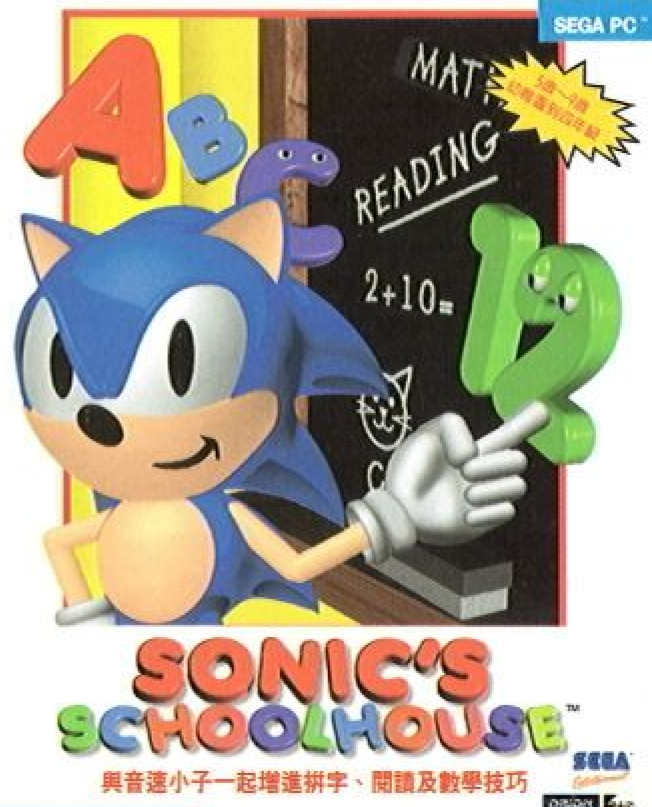
- □ 威天神鷹　□ 音速小子３Ｄ風暴
- □ 小蟲闖天關　□ 音速小子學英文
- □ 野蠻鬥士　□ ＶＲ終極戰警－２
- □ 世界杯足球賽　□ 熱血飛車之極速悍將
- □ 電腦戰機　□ ＶＲ快打－２

87年3月31日前入會，可享年費85折優待！

只要850元！還可獲贈PC Game壹套！



電腦戰機



音速小子學英文

請先至郵局劃撥繳費，並將入會申請書填妥後連同劃撥存根一併傳真或寄回本公司即可！

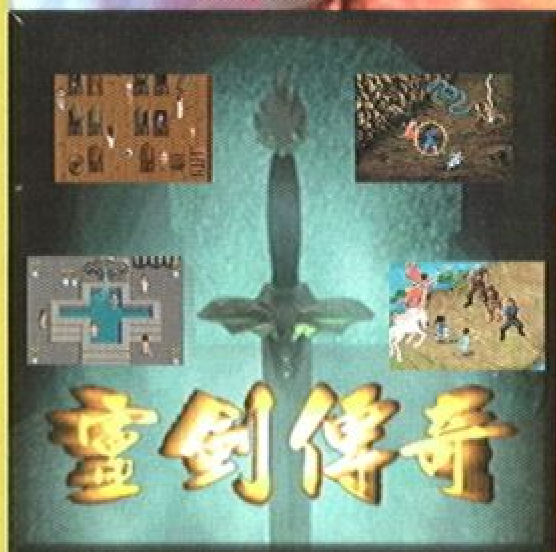
戶名：鼎昌實業股份有限公司　劃撥帳號：18904119

靈劍傳奇

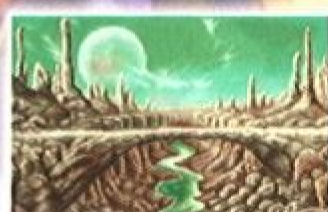
幽默的對話
華麗的場景
曲折的情節
優美的愛情
炫麗的招式
3D過場動畫
45度戰鬥視角

浪漫江湖情
靈劍道傳奇

★即將發行









徵美工高手

遊戲屋科技股份有限公司
泰騰科技股份有限公司

台北縣中和市中正路788-1號13樓
電話：(02)32340231 傳真：(02)32340232
E-mail address:and9763@ms1.hinet.net

International Rally Championship

'98國際越野冠軍賽

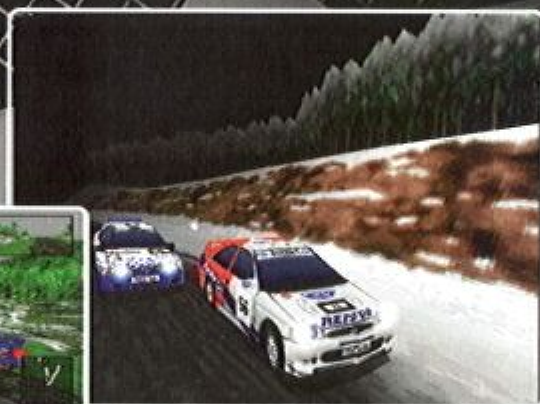
直接支援3DFx Voodoo晶片與Direct 3D，圖形精緻度與特殊視覺效果漂亮得無話可說！





飽覽14個世界風光的跑道：加拿大雪地、紐西蘭森林、英格蘭鄉村、義大利街道和中國沙漠...

自由設定的各種不同天候，白天、晚上、晴天、細雨或狂風暴雨、濃霧...





- 強大的跑道編輯器，建造自己的夢想跑道並分享給好朋友
- 多變化的遊戲模式：冠軍賽、模擬賽、計時賽、自訂模式競賽、快速Rally與四階段電玩模式競賽
- 9 輛不同性能的賽車，擁有其獨特精緻的圖形畫面
- 震撼的音效及真實的副駕駛路況報導
  8首CD音質背景音樂和新的動畫
- 反向車道和鏡射車道等功能，每一個車道擁有四種不同變化的設定

支援螢幕分割的兩人同台電腦對戰遊戲、兩人串列埠連結以及8人IPX網路連線

1998年電腦育樂
多媒體展正式開鑼~~
台北世貿：2月5日-8日
歡迎蒞臨米利亞攤位
D區202~304P
現場有各項特賣活動！

米利亞®是憶弘國際股份有限公司的註冊商標

Europress



米利亞®多媒體
產品銷售聯盟

台灣地區獨家代理發行、生產製造

憶弘國際股份有限公司

Tel No. (02)2218-9808　Fax No. (02)2218-9801

黑暗帝國

DARK REIGN

THE FUTURE OF WAR

由**魔獸爭霸II、暗黑破壞神**主設計
師跨刀設計的重量級即時戰略遊戲

感謝玩家的肯定
「黑暗帝國」銷售突破15,000套!!







1998年電腦育樂
多媒體展正式開鑼～
台北世貿：2月5日-8日
歡迎蒞臨米利亞攤位
D區 202~304P
台中世貿：2月12日-2月16日
高雄世貿：3月27日-3月31日
現場有各項特賣活動！

即刻下載試玩版：　www.activision.com
www.mmi.com.tw

ACTIVISION®

米利亞®是憶弘國際股份有限公司的註冊商標



http://www.mmi.com.tw

郵政劃撥帳號：18368560

台灣/中國大陸地區獨家代理發行、生產製造

憶弘國際股份有限公司

TEL:(02)2218-9808　FAX:(02)2218-9801

帳戶：憶弘國際股份有限公司









長弓攻擊戰鬥直昇機2



戰鬥攻擊直昇機
模擬飛行遊戲的唯一選擇
「一個會讓你驚訝無比的次世代直昇機模擬飛行遊戲。」
PC Gamer 雜誌

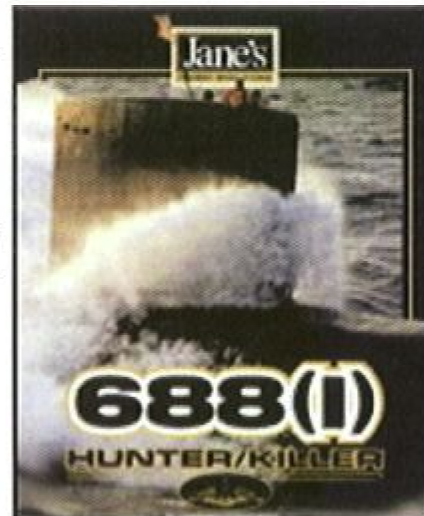
詹氏戰鬥模擬系列隆重推出1996年年度最佳模擬飛行遊戲的續集：《長弓攻擊戰鬥直昇機２》！ 結合網路連線功能、多種直昇機種類、動態戰役產生器、以及全新的成像引擎，《長弓攻擊戰鬥直昇機２》絕對會帶給您無比新奇真實的旋翼機飛行經驗。 市面上沒有任何一個直昇機模擬飛行遊戲可以與《長弓攻擊戰鬥直昇機２》相互比擬！

★年度最佳模擬飛行遊戲續集
★比前作地面細緻八倍的全新成像引擎加上流動光影追蹤效果與 3Dfx 支援
★如相片一般真實的夜視效果、3D 虛擬座艙設計、以及逼真的戰場爆炸音效讓您擁有豐富的戰鬥飛行感受
★直接連線、數據機、區域網路以及網際網路進行雙人或者多人連線合作或是對戰
★多種模擬機種除了 AH-64D 長弓攻擊戰鬥直昇機之外，還模擬 UH-60L 黑鷹直昇機以及我國 OH-58D 奇諾瓦武裝偵搜直昇機
★立即行動模式仍然提供了簡易快速上手的盡情射擊機會
★擁有不同任務的動態進行會戰，戰役包括亞茲拜然地區以及美國陸軍愛爾文堡訓練中心
★一步步、由簡到難的互動式訓練課程讓您學得在戰場上生存的所需技巧
★最新修正的航電系統資料、地面部隊以及在空的飛機，加上詹氏最新線上飛行檢索系統

688i 攻擊潛艇

《688i 攻擊潛艇》計畫要角 Tony Jones，真正擔任過 688 洛杉磯級、俄亥俄級潛艇等之艦長（Commanding Officer）及執行長（Executive Officer）、並且在海軍服役超過二十六年，他在這個計畫中的目標就是要設計一個「有史以來最真實的核子動力潛艇模擬遊戲」。

在《688i 攻擊潛艇》中，玩者可以擔任並處理十二種在真實潛艦上的職務，包括領導統御全艦、聲納系統處理、武器系統處理、航機系統處理、目標聲紋及作為處理等等。 在遊戲全世界海上海下 3D 環境中，所有水文、海象、海底地形等資料均以真實世界中之資料為準，你必須執行與真實潛艦運動作為相同的戰術才能在遊戲中存活下來。 不但如此，你還要負責平時人員的訓練與士氣的保持工作以及戰時所有武器系統的裝載與指揮工作等等！現在，想到台灣海峽這個黑水溝海面下逛逛了嗎？... 除此之外，你從來沒有在其他潛艦模擬遊戲看過的是，《688i 攻擊潛艇》支援網際網路對戰、八人區域 IPX 網路、以及兩人數據機連線對戰。想必坐在電腦前面研究所有蒐集到的聲紋資料、備便所有武器、等待獵殺的機會，會是一種全新、緊張刺激、無以倫比的遊戲經驗！



先進雄鷹



有史以來第一次你可以在台灣海峽上空飛行！

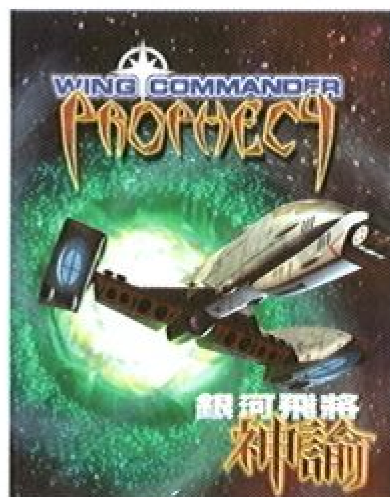
詹氏戰鬥模擬系列結合《傲氣雄鷹九七》以及《先進戰術戰鬥機黃金版》兩者、推出最新產品《先進雄鷹》，其中完整詳盡線上飛機、武器諸元多媒體資料庫，直接連線、數據機連線、IPX 八人區域網路連線以及 TCP/IP 網際網路連線，功能強大的專業任務編輯器等等功能均完全保留了下來，除此之外在《先進雄鷹》中除了六個會戰場景之外遊戲中還提供了十六個單區地圖以及六十個參戰國國籍...而其中都包括台灣海峽的兩方！ 在這個我們正在接收二代機 F-16、幻象兩千新飛機的同時，看到我國國徽在 F-5、F-104、F-16、幻象兩千甚至 IDF 經國號戰機上、從台中清泉崗空軍基地起飛巡弋台海，實在是一件非常舒適快意的事！駕駛嶄新的 F-16 戰鬥機直奔海峽中線，依著飛行員不怕死的精神蓄意挑釁對岸機身上漆著八一軍徽的解放軍蘇凱二十七先進戰機... 你一定要來試試！

詹氏戰鬥模擬最新產品：F-15E 攻擊戰鬥機

《F-15E 攻擊戰鬥機》是 Andy Hollis 繼《長弓攻擊戰鬥直昇機》系列之後又一個新的計劃，先前他曾參與過 Micro Prose 的《F15 戰鬥機》系列的製作，所以這次他和他的小組將利用現有豐富的資料去架構新一代全新的模擬飛行軟體《F-15E 攻擊戰鬥機》！ 而且他們希望能在這一套《F-15E 攻擊戰鬥機》中、模擬出真實且正確的飛行系統，因此他們參考了美國空軍本身在使用的 DATCOM飛行資料和大量美國空軍的內部書籍，甚至真實的 F-15 操作手冊，為的只是了解一個飛行員的成長和飛行的理念。 雖然這樣的工作並不容易，但是製作小組卻毫無怨言、為的只是希望設計出更人性化、更真實的《F-15E 攻擊戰鬥機》。

最重要戰役的部份，包括 250 個真實的戰役任務和沙漠風暴與虛擬的伊朗二個戰場、許多高科技且真實架構出諸元性能的武器都將會出現。除了戰役之外，你亦可用任務編輯器自行編輯任務，在這編輯器中你可以讓自己處在最有利的位置、甚至你可以依你本身的武力作最適當的安排；《F-15E 攻擊戰鬥機》中二萬五千平方公里的作戰區域裏，你更可以看到完全真實的景物，例如：地面的河流、農莊、道路等等讓人有如置身於真實的中東戰場裡！

遨翔鐵翼山河動 Jane's COMBAT SIMULATIONS 掃蕩雲煙日月搖



《銀河飛將V》

神諭即將降臨大地...

因為只有《銀河飛將》系列才讓玩者駕駛太空戰機與外星人面對面的纏鬥，而且真正的人類之間才會有摩擦、發生內訌，甚至出現背叛者。新舞臺的設定讓神秘的外星力量慢慢顯出來，並讓玩者知道他們的真正動機，一場前所未有的人類浩劫就在《銀河飛將V：神諭》中展開。

新的故事當然也會出現新的敵人，而且這一次的遊戲引擎將全面更新，讓玩者感受一個全新戰鬥場面，無論是視覺效果或戰術的應用將跟以往的《銀河飛將》系列大大不同。玩者將要使用新的戰鬥技巧擊敗敵人，別以為以往的傲人戰鬥技巧可以在此靈活運用，你將會發現更刁專難纏的敵人，拋棄以前的豐功偉業甚至自以為視的飛行技術。新的故事讓人心動，但是諸位玩者別擔心以往熟悉得角色也會出現在這個新的故事中，Mark Wilson、Tom Wilson、Ginger Allen 也都會跟著新故事的情節出現。這個新的《銀河飛將》系列宇宙中是不會忘記有名的戰將，他們將伴隨著你再一次捍衛人類的宇宙。在《銀河飛將》系列第一人稱即時的 3D 引擎中，玩者將感受到電腦遊戲的最新技術的太空戰鬥效果，無論是新的繪圖技術或新的聲音效果，都將再一次展現出《銀河飛將》系列震撼人心的太空戰鬥特效，保證讓玩者又一次的浩瀚的宇宙中熱血沸騰廢寢忘食的為人類的生存而奮戰不已。

絕地風暴

威力加強版



增強人工智慧，敵軍會設陷阱與自動撤退地形現在影響戰事更鉅，可利用來躲藏隱蔽像沒有明天一樣地作戰！

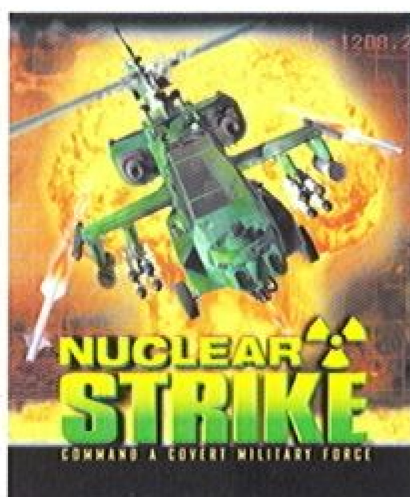
地球：到底發生了什麼事情？

過去

誰丟下這第一顆石頭，並不清楚，但是以任何情況來看，它是一顆既大又髒且貼滿了警告的標示”警告－核子裝置”。而在這第一次後，便有非常多的彈頭像下雨一般的從天而降，之後的一週內，便確實地奪取了人們的理性。一些散落的軍隊仍存活於地表上，其他的則在核戰剛爆發時，逃到地底下而倖免於難，但是大部份的人們卻死於核戰中。

現在

自從第一位生存者進到這寬廣空曠的地表，便有了問題。生存者想要開墾土地，且他們認為這是屬於他們的，真正的人類。而進化者為了地球的緣故，便要阻止生存者，並繼續他們要減少這懲罰的路。所以便產生了戰爭，戰爭需要戰爭的機器，且戰爭的機器需要石油。石油是基本且稀少的礦產，您有大量的石油，您有大量的動力。簡單的分配，誰打贏這戰爭，誰就可贏得這接近貧瘠的土地。這並沒有很多的戰利品，但也沒有其他的物品好贏了。



《核武風暴》

風雲詭譎、一觸即發！

《核武風暴》即將席捲全球 EA 公司根據目前的核子恐怖行為設計出一套遊戲稱為《核武風暴》，就是要玩者在可能會引發第三次世界大戰的核子危機前將其制止。這是套優秀的 3D 射擊動作遊戲，玩者將駕駛不同的戰鬥機器、摧毀核子的恐怖行為，這些戰鬥機器包括：A-10，卡曼契，眼鏡蛇，超級阿帕契，海獵鷹，和 M1 戰車等等數十種先進威力強大的戰鬥機器。玩者可以使用的武器更是花樣繁多，幾乎先進的毀滅性武器都會出現你的選單之中。雖然戰鬥機器的種類繁多但是別擔心，駕駛的方式會十分的簡單絕不會讓玩者暈頭轉向。套一句戰爭迷時常講的話：「凡是會動的，就　打掉它」！除了戰鬥之外資源的管理也需要你細心策畫，油料，彈藥，裝甲都需要小心使用，尤其跟敵人接戰時更是要留意，可別一下子將彈藥用盡、否則補給將造成玩者極大的困擾...

★3D 地形將所有物件真實呈現出來

★故事情節也會以影片呈現出來，讓你感受豐富的故事情節，進而更融入遊戲。

這款遊戲就是要玩者獲得反恐怖行動的戰鬥快感，只要認真執行任務相信你會獲得毀滅敵人的樂趣，進而制止核子恐怖活動...拯救世界，就靠你啦！

超級克拉鱷

蹦蹦跳跳可愛鱷！



《超級克拉鱷》是藝電公司即將推出的一款動作遊戲，此款遊戲的主角是一隻可愛的小鱷魚，它的動作類似瑪利歐可以跑、跳、攻擊等等。除了這些基本動作之外，當然還有其它的動作可以施展，否則就太沒創意了。遊戲採用 3D 立體貼圖場景，玩者可以慢慢移動這隻小鱷魚，做 360 度的旋轉，看到四週的景物，欣賞到本遊戲所提供充滿變化性的 3D 場景。一般動作遊戲的過程像是初級的過橋、跳躍、到高級的活動平台跳躍在《超級克拉鱷》中玩者都會經歷到。這隻可愛的小鱷魚除了基本動作外還有相當豐富的動作。它的攻擊方式就相當可愛，它不是手持武器射擊敵人，也不是張口咬人，而是用尾巴去掃敵人，玩者一按攻擊鈕，你就可以看到這隻小鱷魚扭動屁股，將尾巴掃向敵人，動作相當逗趣。



遊戲中大部份時間都是在收集寶石，當然還有一些額外的救人任務，這個救人任務將會隨著關卡的增加越來越難。從簡單的打破牢籠開始和遊戲後期的找尋鑰匙，慢慢的考驗玩者腦力。如果小鱷魚救人成功還會有額外的獎賞喔！《超級克拉鱷》的整個遊戲並不難，至少畫面上不會充滿血腥與暴力的氣息。想要有趣的動作遊戲，那麼《超級克拉鱷》將是你最佳選擇！

遊戲人間

即時遊戲特刊
冬季號：4


















3月轟動上市

誠徵.

對遊戲有高度熱忱之程式設計高手
有經驗者佳

發行.



軟體世界
智冠科技股份有限公司

北區:(02)788-9188
中區:(04)202-0870
南區:(07)815-0988

TOMB RAIDER II
STARRING LARA CROFT

古墓奇兵II 冒險家手冊 上

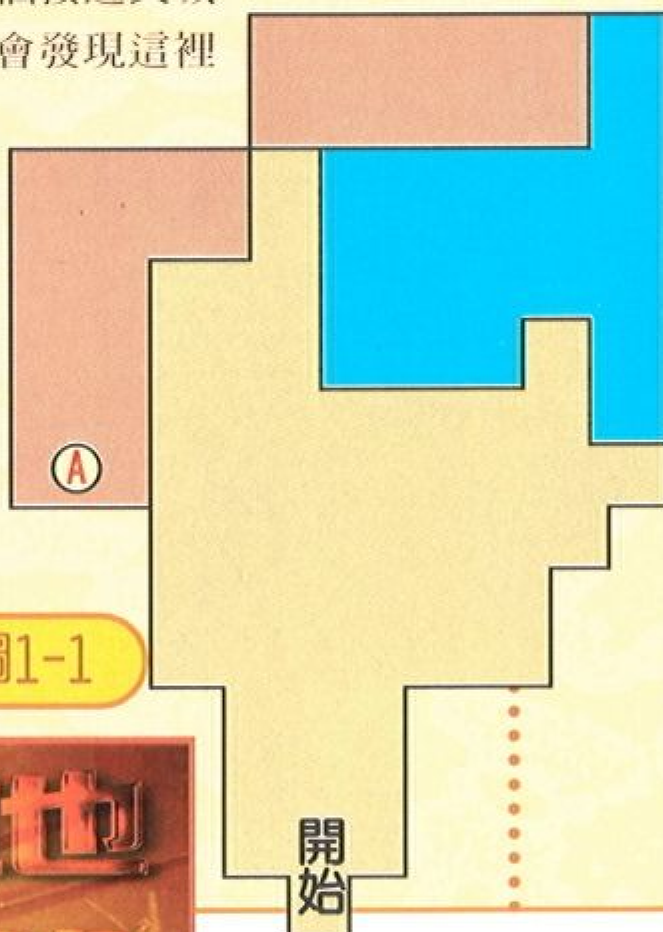
／俞伯翰

蘿拉！在進行這次的旅行之前，熟練的動作是過關的不二法門，尤其一些需要組合的動作，比如說後空翻在半空中轉身外再加攻擊之類的動作，要是做到能熟能生巧的地步，就大概差不多了！在妳出門之前，最好先到自家後院練練身體，再出去會比較安當。

還有格鬥技巧更需要反覆練習，在這次旅途中的敵人都非常地厲害，要如何閃躲對方攻擊並打倒別人，妳可得好好練習練習；另外大部分的敵人都會主動地追殺妳，千萬要記得！如果妳不小心意外身亡，我們將沒人認識妳；此文件在妳看完五秒後，會自動冒煙銷毀。祝好運！

1 萬里長城 The Great Wall

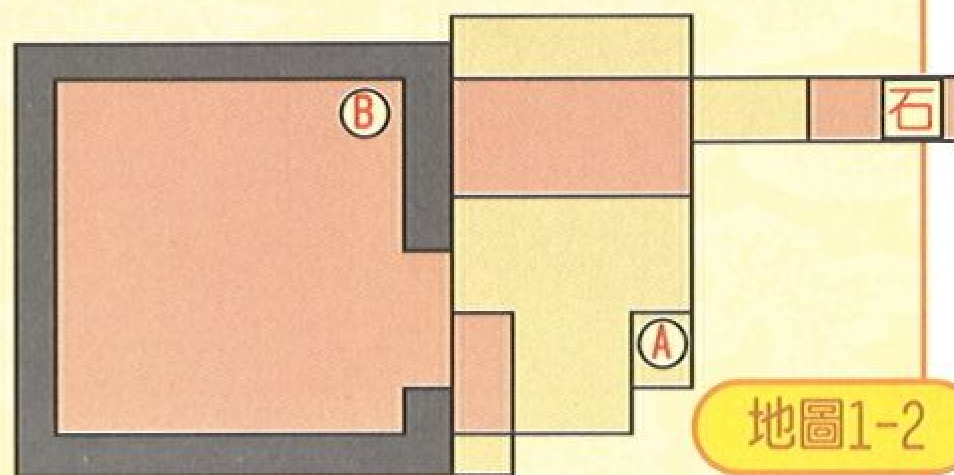
一開始蘿拉會被送到一個接近長城的山谷內，稍微探索一番，會發現這裡有個淺水池及兩隻老虎；到淺水池另一端，去會發現會一個地方可以往上爬到石塊上。接著順勢走過去跳到一塊獨立凸出的石柱上，然後跳到另一端，順著路走然後爬上A處。



地圖1-1

倒身跳到對面的石板上。往前走一點，將發現右方的一塊石板上面有一隻石龍秘寶。拿到後回到剛剛的路線上，準備跳到地圖上房間內之B處。

進到房間後從右方的鐵網下落到第二層，掉進一座水池內。沿路至C處再跳躍，去將這個房間的開關開啓後，從打開的門出去，就可以到長城的圍牆上。在這裡會遇到三隻巨鳥，到城牆邊往下看可以看到水池；

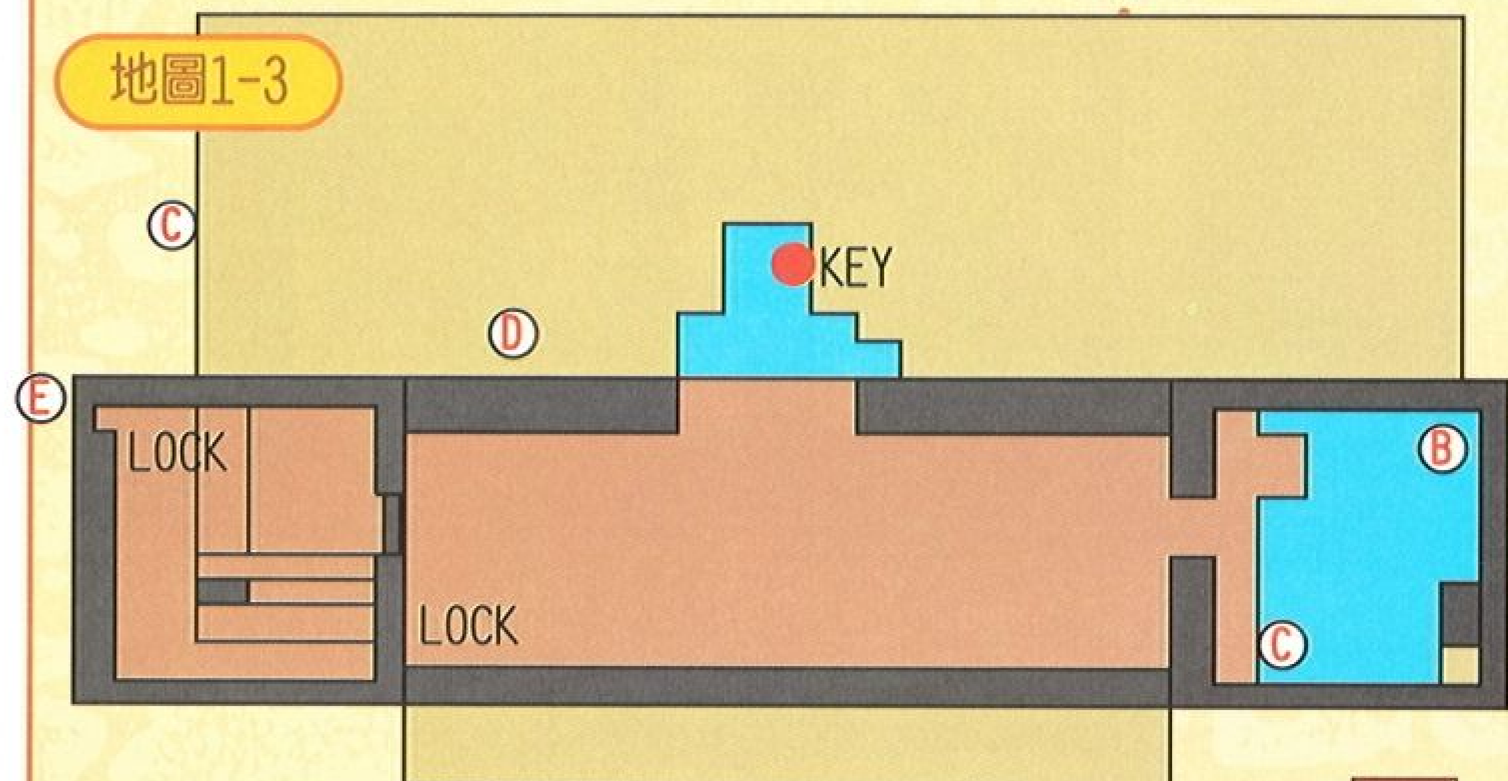


地圖1-2



跳到水池中，然後由進水池內的水道中去拿鑰匙。

然後回到岸上，這時會碰上一隻老虎，解決它後從地圖上D處的石塊爬回長城。將另一側的門打開後進入房內，會碰上蜘蛛。爬上樓梯後會碰上蜘蛛及一把鑰匙，拿到鑰匙後下去將門開啓到達另一個房間。



這個房間內有些補給品及一塊大石頭；移去大石頭，順路走進去，滑進一座充滿危機的水池中。這時攀上房間左側F處的裂縫，慢慢地移動到房間另一端，確認安全後跳下水並爬至G處。

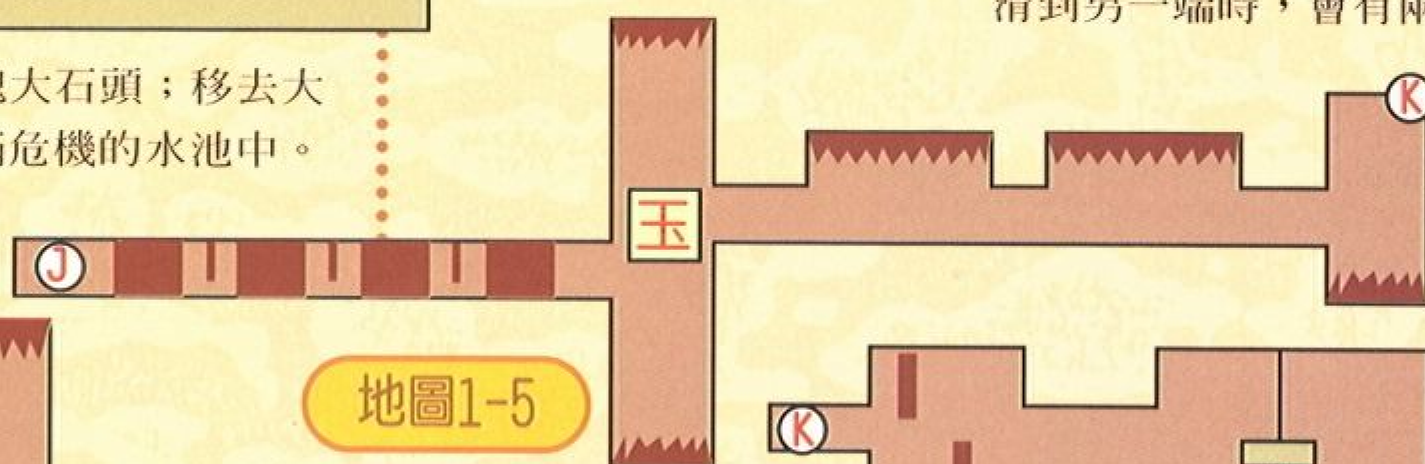
往前走會碰上一些易碎的石板，經過此地並進房後快點往右邊斜坡通道走，因爲從H處會有兩顆巨石滾下來。斜坡通道的盡頭有針山，記得要跳躍。

接著進到房間後，兩邊會有針山夾過來，在I處可撿彈匣，但最好身手俐落些，然後趕緊從唯一的出口J處爬出去。

從J處往前直行到底時，又是兩片尖山伺候，但是中間有一隻玉龍秘寶。撿完後一路快跑，以免被一路的尖山夾成肉醬。到道路盡頭並進到另一個房間後，可先別鬆口氣，因爲又有一面針山迎面而來！趕快跳進K處易碎的石板下到另一個通道。

沿通道往前走，會看到被我們稱爲「溜溜球」的兩片大型滾動石板；撿完東西後通過兩片「溜溜球」，便會到達一個有滑輪吊繩的大房間內。解決裡面的蜘蛛之後，走到滑輪的位置並面對另一端；在下方L處有一條裂縫入口，沿路至M處爬上階梯之後，可以到達山谷深處，會碰見兩隻暴龍、金龍秘寶和一些補給品。拿到金龍後再從M處爬下，再經由N處回到原來滑輪的所在。

當妳掛上滑輪一路滑到另一端時，會有兩隻老虎在另一端等著妳。將牠們解決之後，進入另一個房間，走向O處那個紅紅的大門，就可以往下一關「威尼斯」邁進了。









2 威尼斯 Venice

地圖2-1

開始

SWITCH　LOCK　SWITCH　BOAT　大門　2F

地圖2-3

KEY　門　玻璃　3F　SWITCH　SWITCH

地圖2-4

石　玉　SWITCH　玻璃　SWITCH

地圖2-5

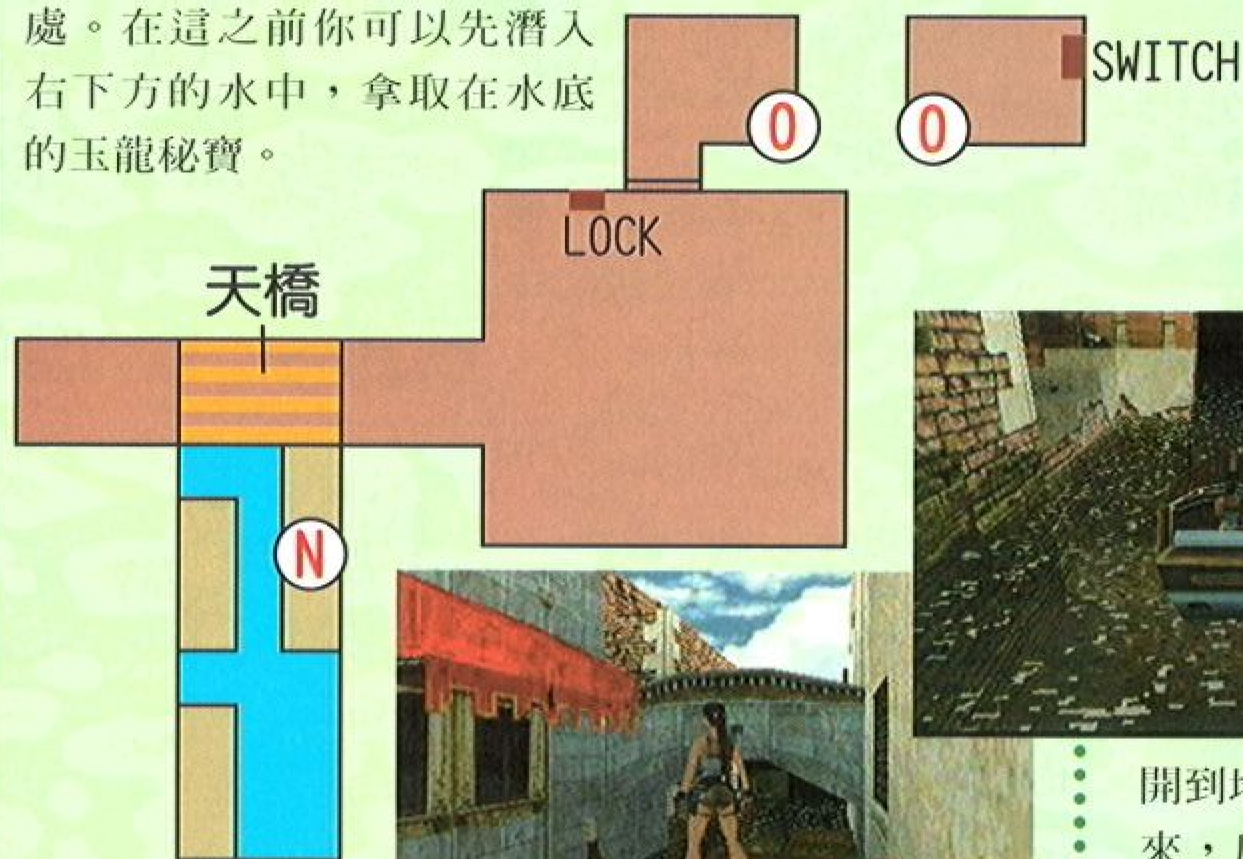
SWITCH　斜坡　斜坡　金　SWITCH　SWITCH　閘門　水雷　SWITCH

一到威尼斯，將發現原來在一個小巷子中。走出巷子後，前面有一隻狼狗，而在右上方的天台上有一個槍手。解決狗與槍手之後往左方巷子過去，又碰上一個巨漢。解決他後走進房內，將火把給撿起來，打開開關後從A處爬上二樓，再從二樓打開另一個機關一直上到三樓。

到三樓後用槍將玻璃打破，跳到剛剛一開始被妳做掉的那個槍手所站的天台，將鑰匙給撿起來。拿到鑰匙後，回到剛剛的一樓房間外面，跳入水中游向B處的大門；雖然它鎖住了，但是可以潛水從門下面的縫隙游進去，進去後發現一艘小艇，及一個開關跟一道鎖，用鑰匙將鎖開啟並打開開關。

接著回到剛剛打破玻璃的三樓，發現左邊的門已經被打開了。走進去後解決一些阻礙者，順著通道去將盡頭的開關啟動；然後回到房內，從E處的窗口跳到對面的帳棚上，接著順路跳到地圖上的F處，將在這裡的唯一開關啟動。然後跳回水中，游到剛剛有船的房內，跳上船後出門往右轉，駛入剛剛開啟的G處閘門內。駛入後會發現在地圖的H處，在這裡會比較暗，所以可以

考慮點個火來照明。開始的右邊岸上有一些東西及石龍秘寶可以拿，接著順著水道一路駛過去以到達I處。在這之前你可以先潛入右下方的水中，拿取在水底的玉龍秘寶。





地圖2-6

當妳剛到I處時，就往左前方的角落駛過去，然後將船停在J處。走進K的房間內，將開關開啓，這中間有一些阻礙，請自行「解決」。開了開關之後，爬上樓梯後再跳入水中將開關開啓，船前方的門就會大開，回到船上後就可以從L處離開這個黑暗的鬼地方了。



出去後，會從地圖上的L處開始。先將船開到M處的位置，發現前面有些船擋在那邊，沒關係，按下CTRL鍵，往前衝將船隻給撞毀；然後跳到右邊的岸上N處，順勢爬到帳棚上，然後跳上橋；這裡會碰上幾個人，解決後進入房內的O處跳下通道，將開關開啓。然後回到橋上，從剛剛上橋的另一端跳回水中。



接著回到船上，將船開到地圖上的P處，進去後取得鑰匙時；門會被關起來，爬上二樓解決掉狗及壞蛋後，將二樓的門打開，然後從Q處跳到水中。

重新搭上船並往地圖上的R處過去，雖然前面仍舊有船，照例將它們給撞沈。接著從處上岸解決壞蛋後，走進房內將開關開啓。

到S處上岸解決麻煩後，將門打開進去將開關開啓。這時會發現在這裡有兩艘船，先上其中一條船，然後往出口處駛去；這時水道中間竟然有水雷，於是先半路跳船，讓船去引爆水雷清除水道，然後跳上剩下唯一的船，到T處將開關開啓。

這時候就要開始小心了！首先從房內的斜坡將船駛出，然後按下CTRL鍵－看到前方的斜坡沒？沒錯，我們就是要直接「飛」過去！當船衝上斜坡並撞破兩片玻璃之後，就往剛剛開啓的兩道閘門直駛過去，出去後立刻右轉，在鐘響完前衝向U處的大門，就過了這一關了。

3 巴托里之老巢 Bartoli's Hideout

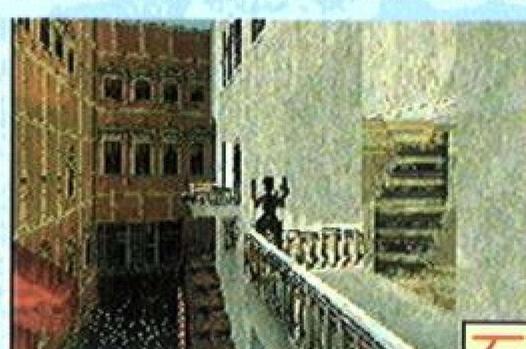
一開始將船駛出通道後，將船停到門前可以上岸的地方；雖然門沒有打開，但是有路通往開關去。走到A處的部份，將開關開啓，這樣就可以將大門給打開了！



地圖3-1

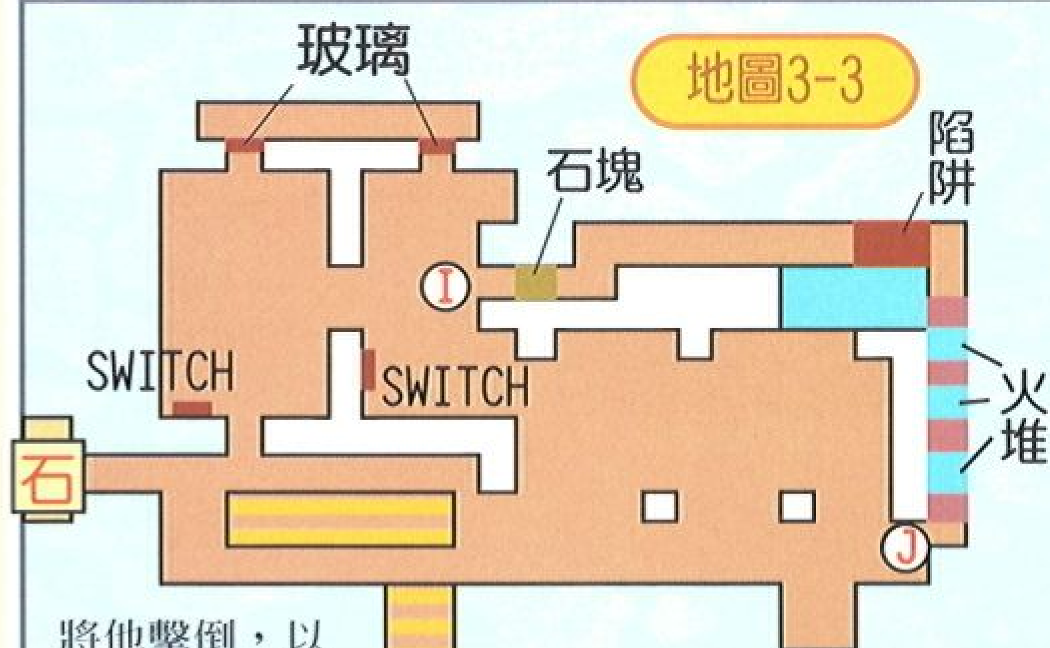
一進門後，就發現樓板上有一名槍手發動襲擊，做掉他之後，一樓又出現另一個。跑到左邊的窗戶去，打破窗戶到B處取撿拾裝備。接著通過大刀陷阱到C處打開另一道開關後，再到D處的斜板前方，以後空翻的方式攀上E處的二樓地板。

爬上E處後，會碰上一塊大石塊，將其往後推兩次以挪出位置，再跳到對面F處的平台上，然後沿著牆上的樓梯，爬到二樓的窗戶外去；這時右邊的陽台上會有槍手趁隙攻擊，最好先





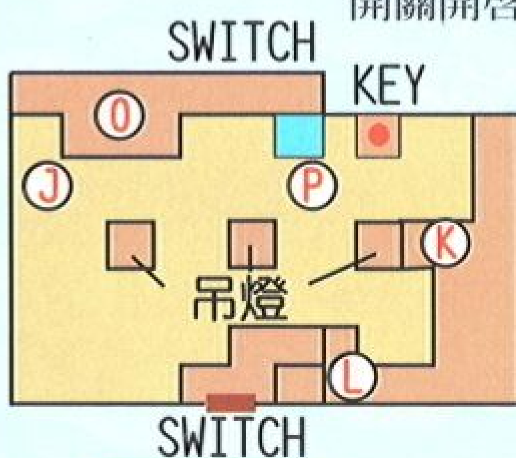
地圖3-2



將他擊倒，以利等一下取得石龍。

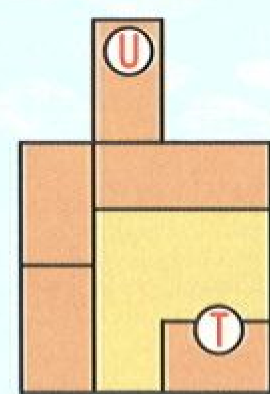
從窗台跳到對面的帳棚（掛上去），然後緩慢地向左平移，到底後將自己拉上帳棚，同時後空翻向後跳，跳到G處的平台上；接著再跳到對面的小平台，以及過去一點的帳棚上，最後再讓自己跳入H處的門內。

進入H處後，順著樓梯往上走，可以發現右邊有一個門，進去後會碰上一個槍手；解決掉他後，走出窗戶順著窗台進入另一個房間內。進入後解決阻礙後（注意前後夾攻！）回到前一個房間，去將開關開啓。往剛剛打開的門過去，可以拿到石龍與彈匣。

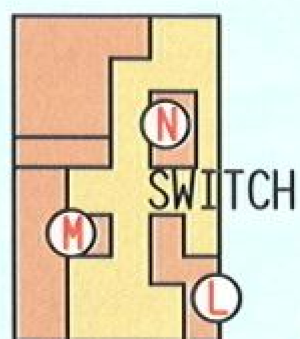


地圖3-4

回到有壁爐（I處）的房間，將大石塊往裡推兩次，露出一條通道。以跳躍避開陷阱，順著通道走滑下斜坡，會看到有很多火焰的通路，趁其暫停的空隙時小心穿過它們。過去後轉個向到J處，有一個門會自動打開，馬上會有人射擊，同時下面還有兩條狗，一同做掉他們吧！



解決掉敵人後，會發現這個大房間內有不少東西。地上有許多塊狀物，上面有一些地板及三個吊燈。先爬上那個最低的吊燈，再跳上第二個吊燈，然後跳到右邊將裝有鑰匙的密門給打開，再回到第二個吊燈，繼續往第三個吊燈邁進。



地圖3-5

地圖3-7

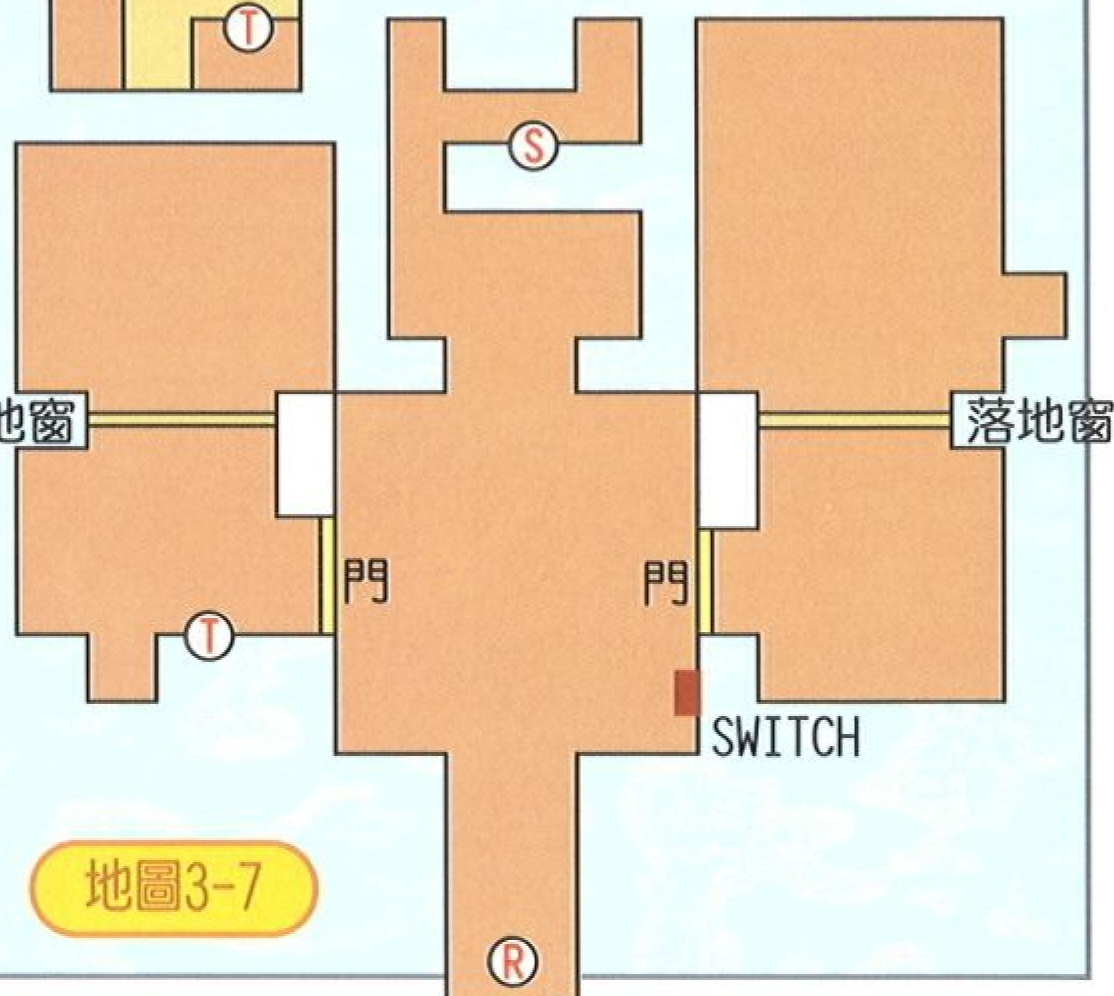
順勢爬上K處的平台後，沿路走到L處房子的橫樑旁，爬上橫樑，然後跳到另一端的M處平台上。解決麻煩後，爬上去跳到N處，將開關開啓，將會發現三個吊燈的高度反過來了。

直接下到目前位置最高的吊燈，然後一路跳到最低的那一個，跳到剛剛開啓的密門內，撿起鑰匙，再回到最高的吊燈那，並跳到另一邊的O處平台，去打開火爐旁的開關。打開火爐旁後，走出窗外順著窗台走，進入P處的火爐後方，會掉到一個水池中。

水池中有一個開關，將開關打開，然後上岸將門旁的鑰匙孔用鑰匙打開R處的大門；還有剛剛開啓的那個小門通往Q處一個複雜的地下水道，裡面有彈匣及金龍，若有興趣的話再去拿吧！

開了R處的門之後，右邊有一個開關，打開後會開啓右邊的門，進去後會碰上兩個壞蛋；解決他們後，回到剛剛的房間。往沒有門的房間過去，到底後用書櫃爬上去，房間內的S處會有一個開關，開了它之後會將剛剛那個未開的門給打開。進去剛才打開的門後，藉由書櫃爬到最頂端的U處，再走出最頂端的窗戶。

從U處跳到對面的小平台，再跳到右邊的矮牆上；然後從V處助跑並跳到水道對面的房子屋頂，然後再跳到W處的水池內取得烏茲衝鋒槍。然後再回到X處的房間入口內，解決在內的敵人以取得鑰匙，然後爬進矮牆下面的門，回到剛剛的花園中。

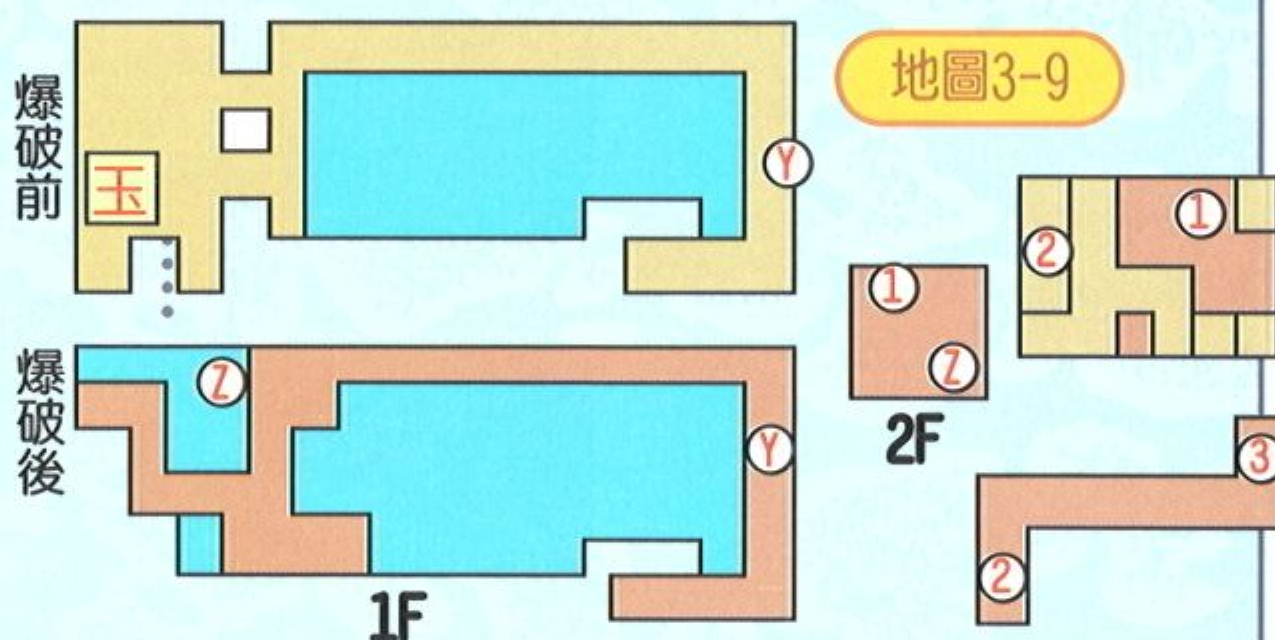


地圖3-7

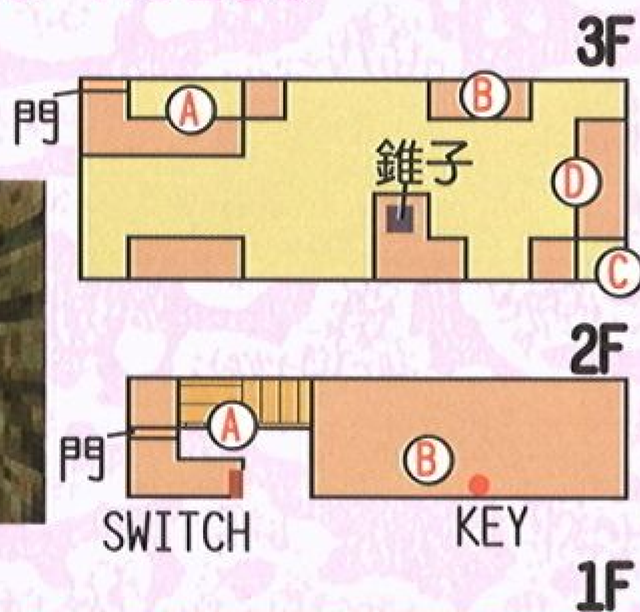


接著再度跳到屋頂的位置，沿短牆直走可發現左邊Y處有一個炸藥開關，到那邊用鑰匙將炸藥開關開啓（不過要取得玉龍的話，得先去拿取，不然等一下就沒了！）

只聽「轟」的一聲，發現眼前的建築物被炸掉了一半，這時趕快到被破壞的殘骸去，一路由Z處往上，經由1處爬到最頂端的2處，然後順著路走可以發現3處的一條斜坡，只要滑下去就可以過關了！

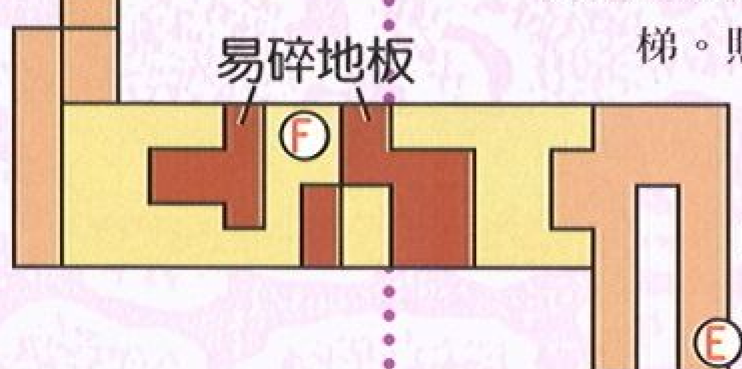


4 歌劇院
Opera House



一開始會發現有個箱子在面前晃啊晃的，而底下的甲板上還有一個槍手；先設法解決他，再游到左邊A處藉由樓梯爬上去。爬到中間時有一層小樓板，在那裡往上攀一層，會發現那裡有一個開關，去將它打開；然後繼續順樓梯往上爬到頂後，順著平台跳回一開始有晃動箱子的平台。

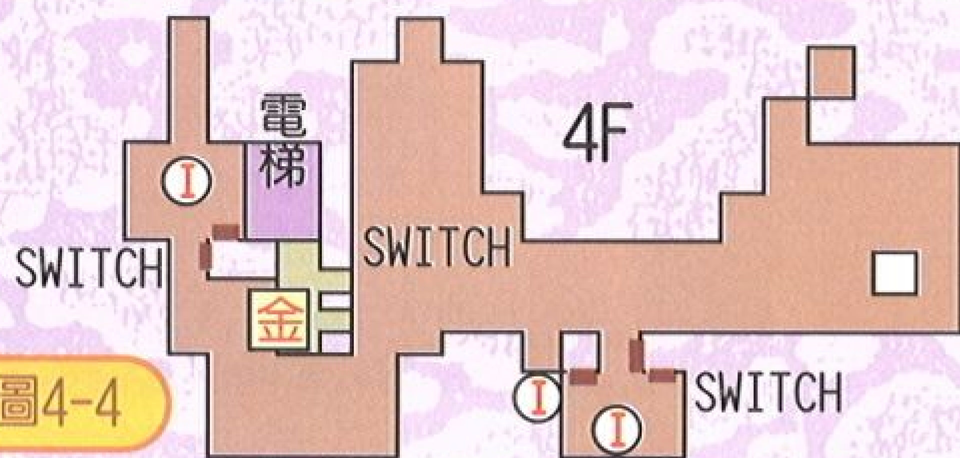




看到B處剛剛打開的屋頂了嗎？跳進去，將裡面的鑰匙撿起來，解決掉兩人之後順著樓梯走，可以走回剛才開關的位置；接著再讓自己回到那個晃動箱子的平台，然後再跳到C處的位置；雖然天花板是開的，但是可別跳進去，下面可有一堆碎玻璃。讓自己懸掛在D處的地板上，往左平移，然後從D處下面的窗戶進去，記得用「走」的就不會被碎玻璃傷害。進去後到E處的樓梯，順著樓梯往上爬。

由E處爬進一個通道後，發現一道鎖，用剛剛的鑰匙打開它後繼續前進，於是又碰上一個樓梯。照例爬上後，看到一堆易碎的天花板（也就是地圖上的F處）鼓起勇氣跳過去後，順著通路一路走到G處，一個有巨大突起的歌劇院屋頂上。

在歌劇院屋頂上有相當多的敵人，請多加小心。解決所有敵人後，小心晃動的箱子以便安全跳達H處；走進去後點個火然後會發



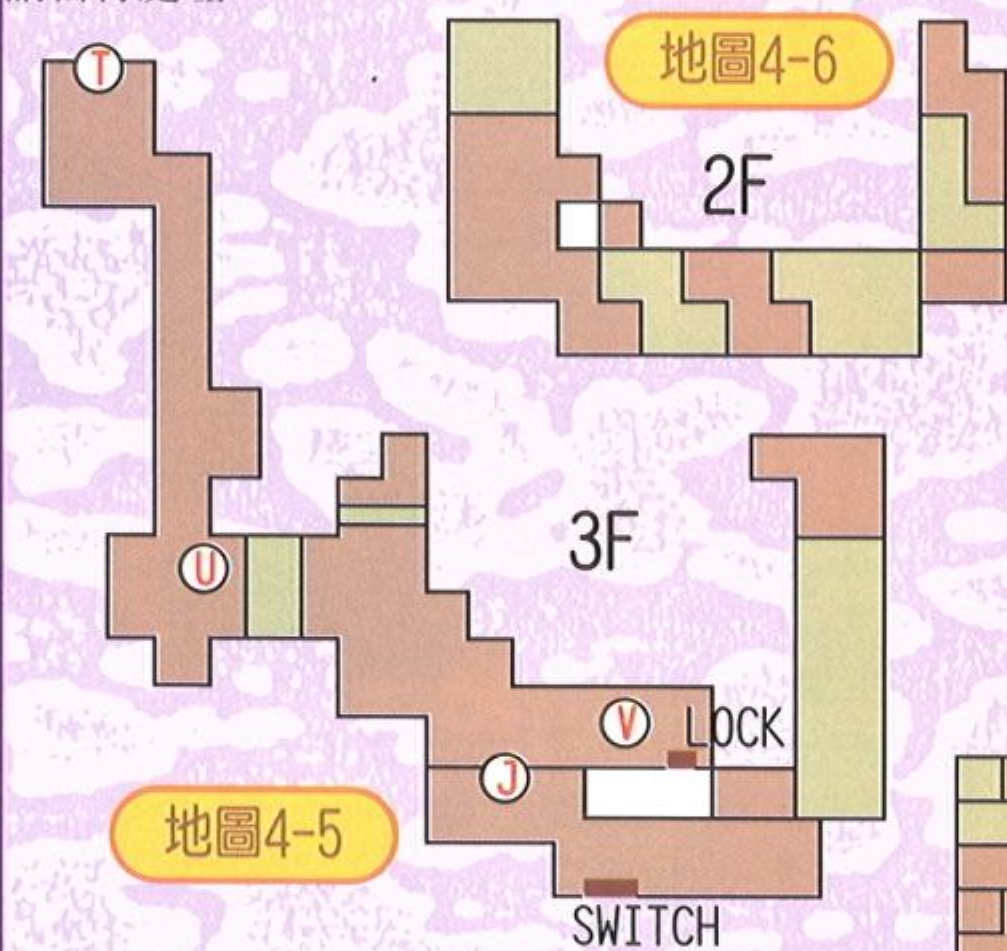
地圖4-4

現有一個開關，啓動它就可以打開屋頂I處的入口。

由I處進入屋頂內部後，下去後會看到兩個開關，打開左邊那一個，然後往J處開啓的鐵門走，到了下面找一下，可以找到另一個開關；啓動之後，回到J處的鐵門，發現鐵門又關了回去，同時也打開了通往歌劇院四樓之門路。



到了四樓後稍微探索一下，可以發現有K處有一個開關，牆壁上好像有什麼東西要修的機器；解決一些麻煩後，小心地下到一樓去，在這中間（包括在一樓）有一些落石與敵人，請自行處理。



地圖4-6

地圖4-5



穿過水池到舞臺上去，到了舞臺也有一些敵人出現，記得將他們清除，然後往舞臺左邊的小房間去，那裡有一個開關，將它啓動後，就到就到舞臺的右邊去；不過，不要直接走進去，而是要爬上L處剛剛開啓的那個鐵門。

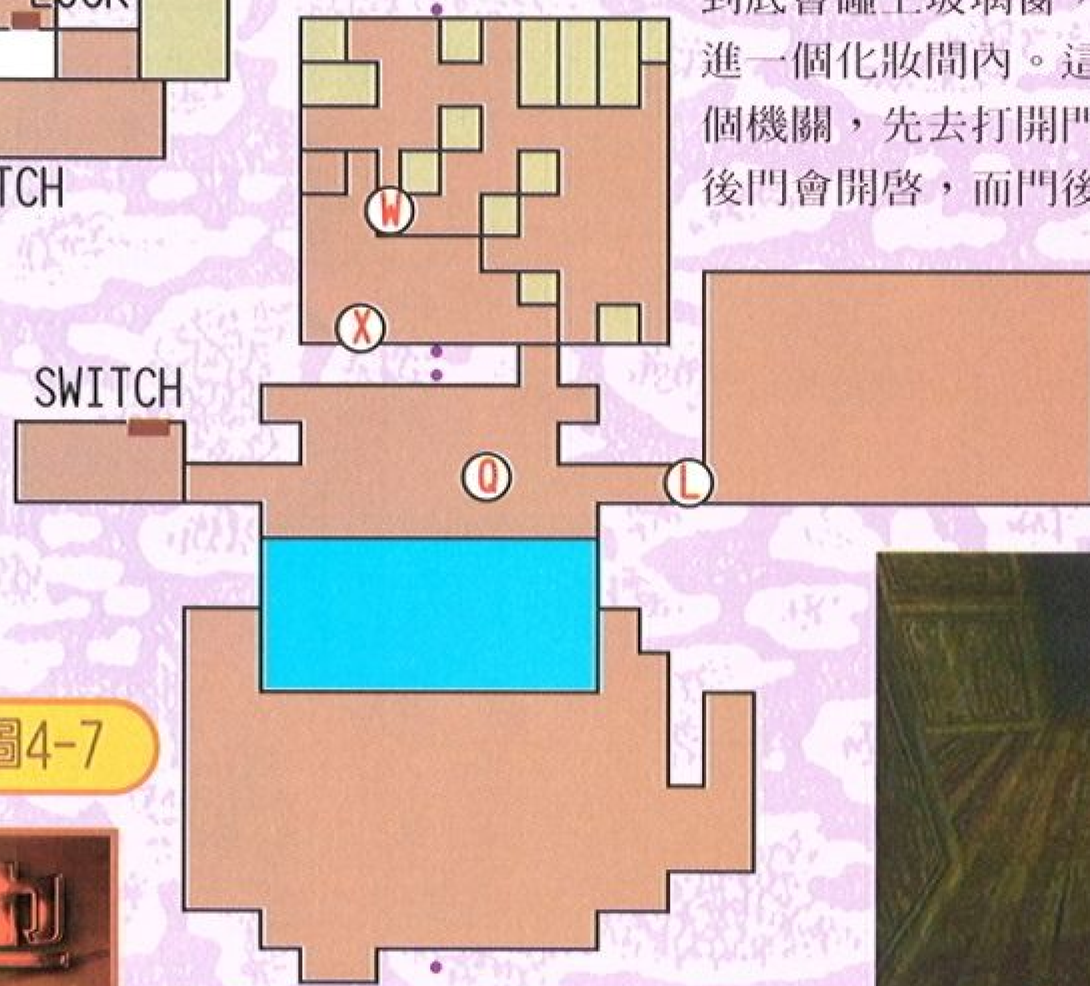
爬上L處後，可以看到眼前有一些碎玻璃；然後看看左邊，發現那邊的牆上有一個開關，跳過去並攀住M處的裂縫，再爬上去開開關。然後再回來，妳就可以發現之前N處被阻隔的地板被接起來了。順著地形一路往上爬到這裡的O處頂端，突破那兩個晃動的沙包後，就可以在P處找到一個開關；當妳開了開關後，會有一個沙包掉下，將舞臺上Q處的的地板打破一個洞。

回到舞台上並跳進Q處的缺口，原來這裡有一個地下水道。進去後先往左邊的通道過去，那裡有一個開關及一隻石龍；然後再回來游主要道路，然後會在樓梯前方發現一個機器零件，撿起它然後往上爬到歌劇院的頂樓。

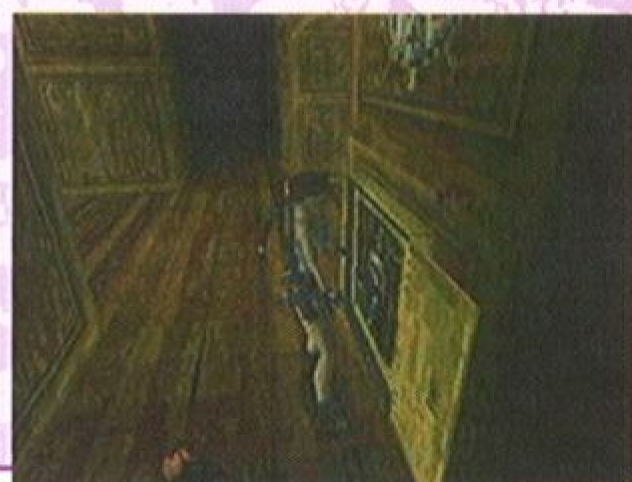
爬到歌劇院頂樓，到達地圖上K的位置，將剛剛拿到的零件接上去，再啓動開關來讓電梯運作。先讓電梯下去，看到一個樓梯嗎？以電梯頂端爲踏腳板，爬上去後可以拿到金龍及打開一個門。現在再回到電梯旁，將電梯叫上來，這一次要坐電梯下去到一樓的R處。下去後會碰上兩個槍手，將這兩個槍手解決，並將房間內的開關啓動，電梯回升後會出現一個水池入口。

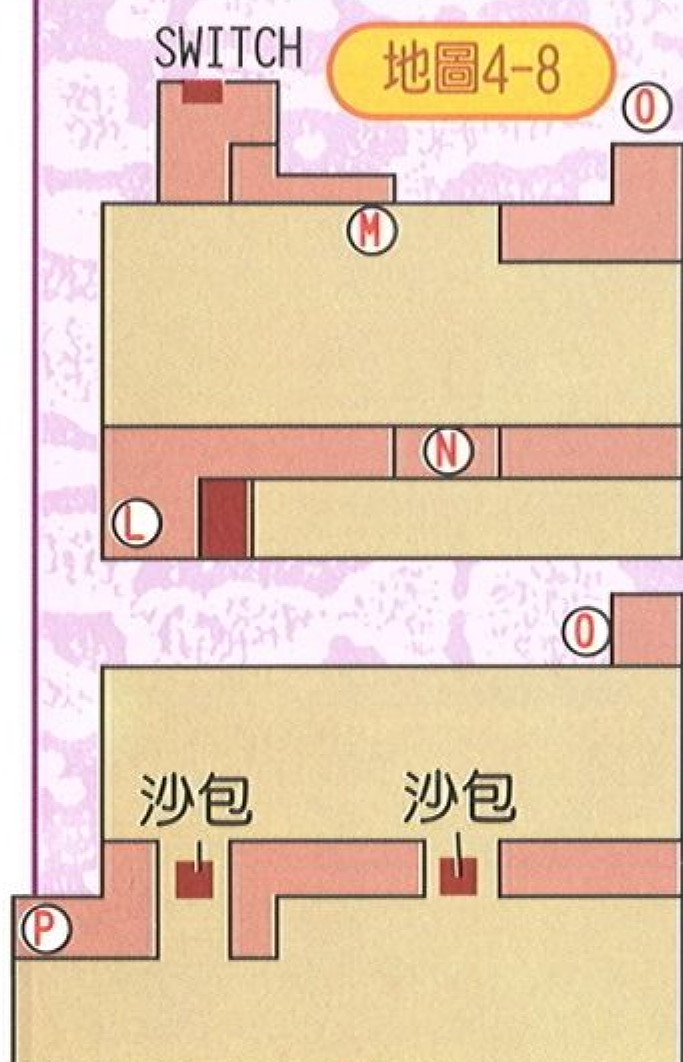
跳進去後，又是一個水道，先找到水底開關開啓之後，再找一下可以發現一組晶片；將它撿起來後，回到剛剛跳下水的地方，發現電梯已經上去了，且門也鎖住了，得扳動水中的開關以打開另一邊的水中柵欄，進去S處後攀上地板，再慢慢地跳到三樓去。

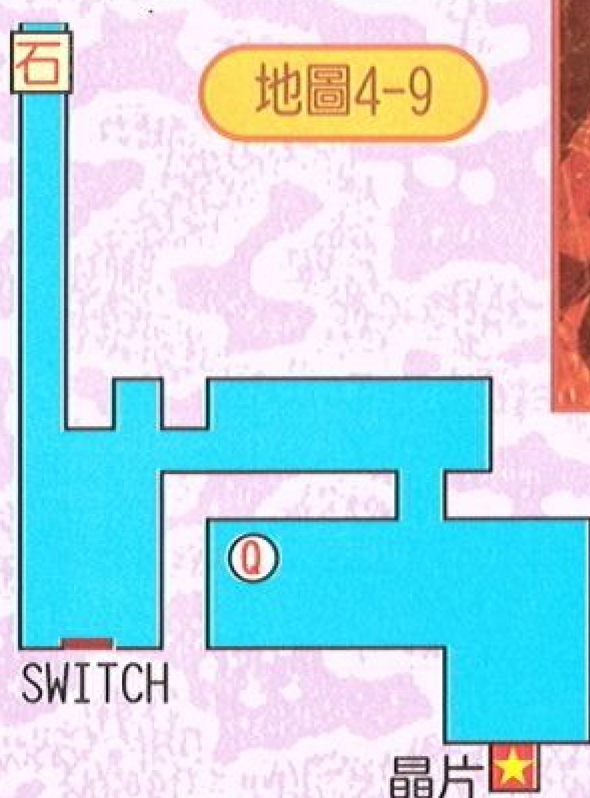
到達三樓後，發現只有一條通道，順著通道走到底會碰上玻璃窗，將玻璃窗打破後跳進一個化妝間內。這房間有兩個門及一個機關，先去打開門旁的那個機關，然後門會開啓，而門後是一道斜坡；順著斜坡滑下，快到底時跳起來攀上對面的牆，並將鑰匙撿起。



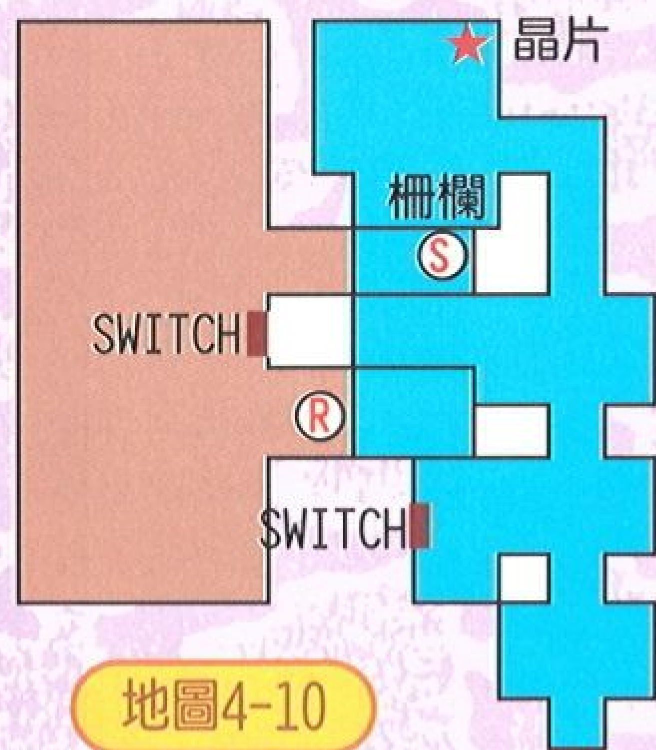
地圖4-7











轉過身來，發現右邊有個通道了嗎？先跳上左方的斜坡，再後空翻就行了；然後順著通道走，妳又會碰上一些大風扇，先用普通跳躍跳過缺口，然後第一個大風扇上面有一個可站立的平台，轉過身走離風扇最遠的位置用後空翻上去，連續兩次後空翻便可到達最高點。

上去後，一端通路可以拿到玉龍及彈匣，另一端則是通道一個有大木箱的房間。將木箱拉開，會出現一個開關，啓動開關就會將旁邊的門給打開了。出了房間，又會回到剛剛的化妝間。

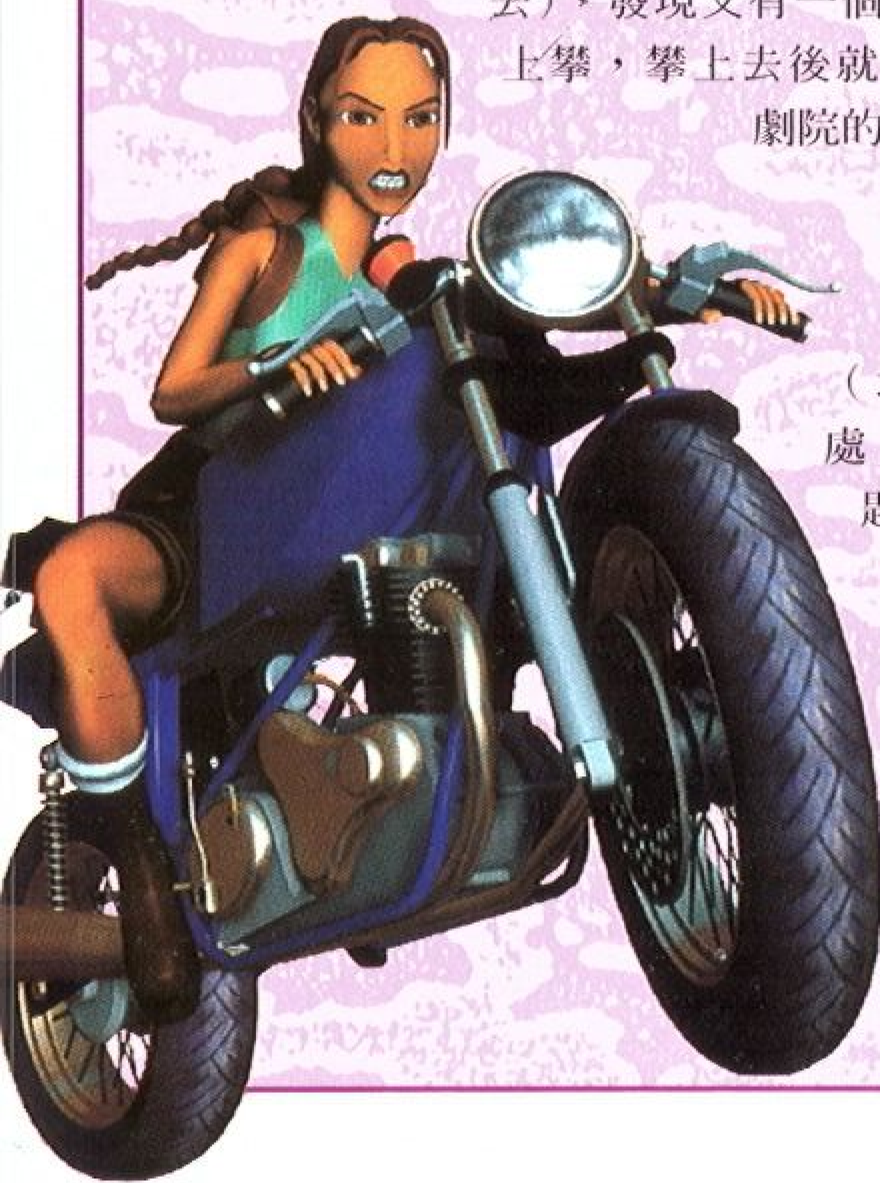
將剛剛房間內的木箱給拖到化妝間來，並將化妝間上面一個玻璃窗裡面的木箱推出來，將兩個箱子疊再一起，爬上去離開這個房間。

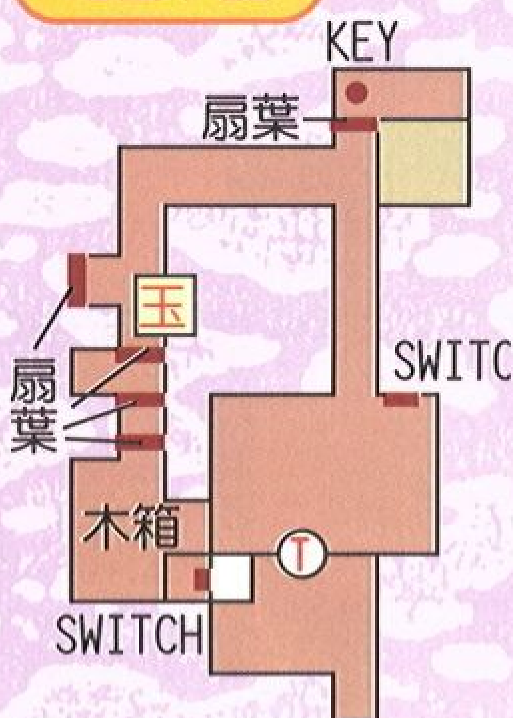
順著通道走回到地圖4-5的U處（不要跳下去），發現又有一個平台可以往上攀，攀上去後就可以到達歌劇院的四樓。

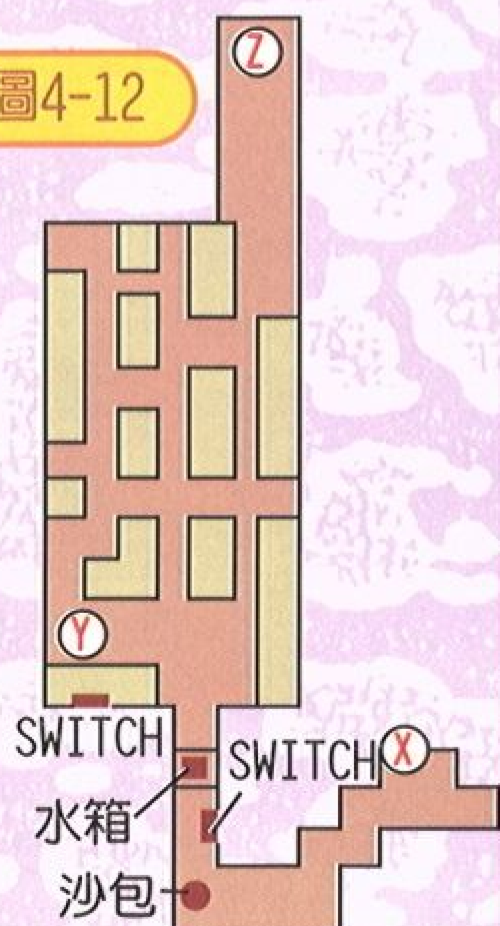
在這一層過去一點的位置（地圖上的U處）有一個鑰匙孔，用剛才拿的鑰匙將門打開，再跳進門內。進去後要小心落石滾下，還記得這裡嗎？先去按一下眼前的開關，然後回到圖4-4的I處（一開始進到歌劇院時有兩個開關的地方）；將妳剛剛拿的晶片裝上去，然後啓動開關，會發現地圖4-7舞臺的布幕被拉起來了。

現在到舞臺上方，然後現在進入舞臺後面的門，進去後將一隻狗及兩個壞蛋解決掉後，在地圖上的W處，有一個箱子可以拉出來，拉出來後有一個通道，裡面有一個開關，啓動它後然後再爬到箱子堆的頂端X處。

從X處的位置走進去那個洞，爬上那個有開關的平台，搬動開關，然後跳過前面的沙包（這時最好先存個檔），再跳過那個晃動的木箱，這時妳會面對兩隻狗、一個嘍囉及一個手持雙槍的頭目；將他們幹掉後，去按一下Y處最高處的開關，再走到房間的右前方角落Z處就過關了。







5 鑽油平台

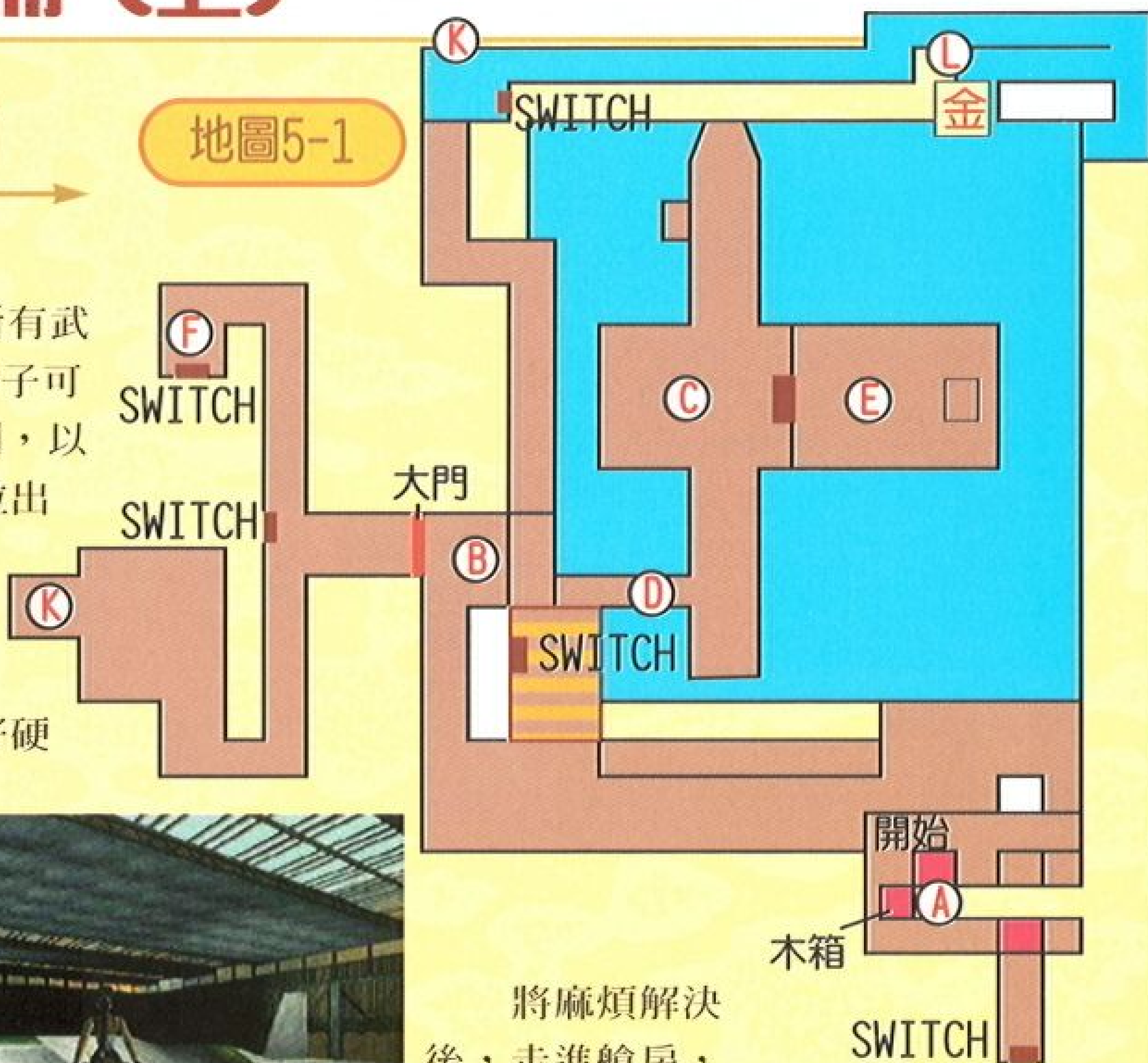
Offshore Rig

一開始被關在一個房間內，醒來後發現所有武器都被沒收了！到房間的後面，發現有一個箱子可以拉出來，並將其通往前面柵欄的箱子都拉開，以空出A處而露出一條最短路徑；然後走進剛剛拉出的通道內，有一個開關可開啓，啓動後趕快跑道外面去，若太慢的話，門會關起來了！

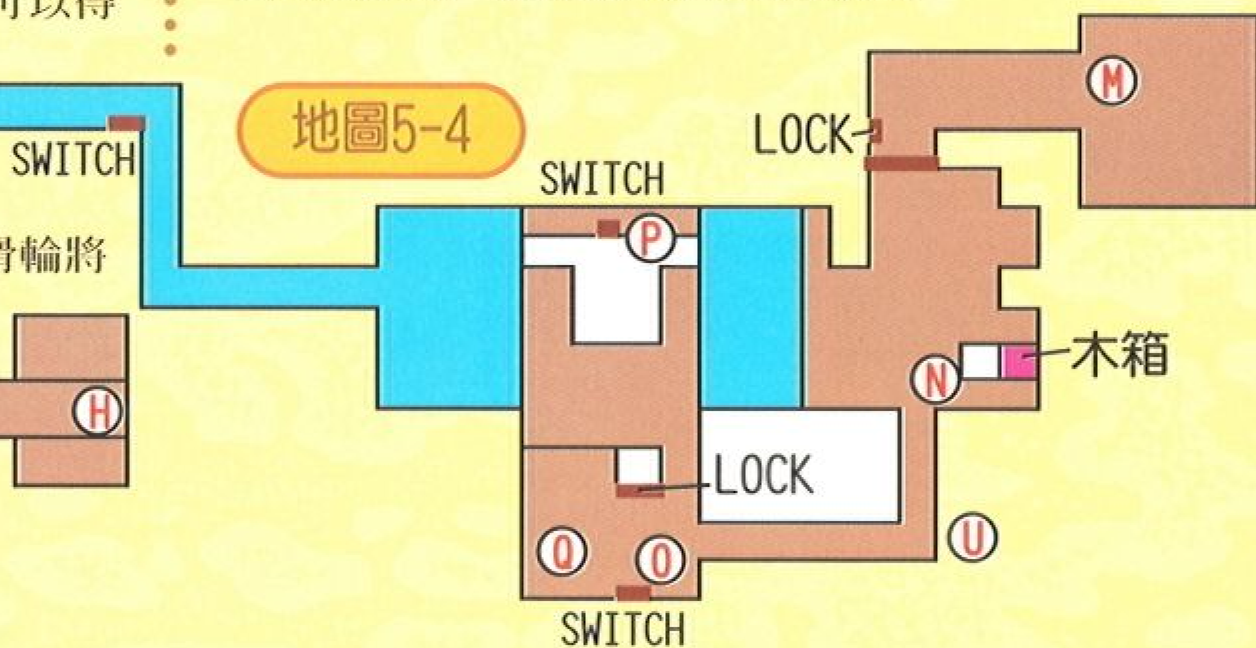
出去後，警鈴大作，但是妳目前沒有武器，而左邊的通道內又有兩名打手過來，只好硬著頭皮進入通道，沿路走到控制室的B處，並引誘敵人將控制室窗戶的玻璃射破，然後趕快跑出窗外；在右邊下面有一個開關，可以將飛機底部C處的入口打開。

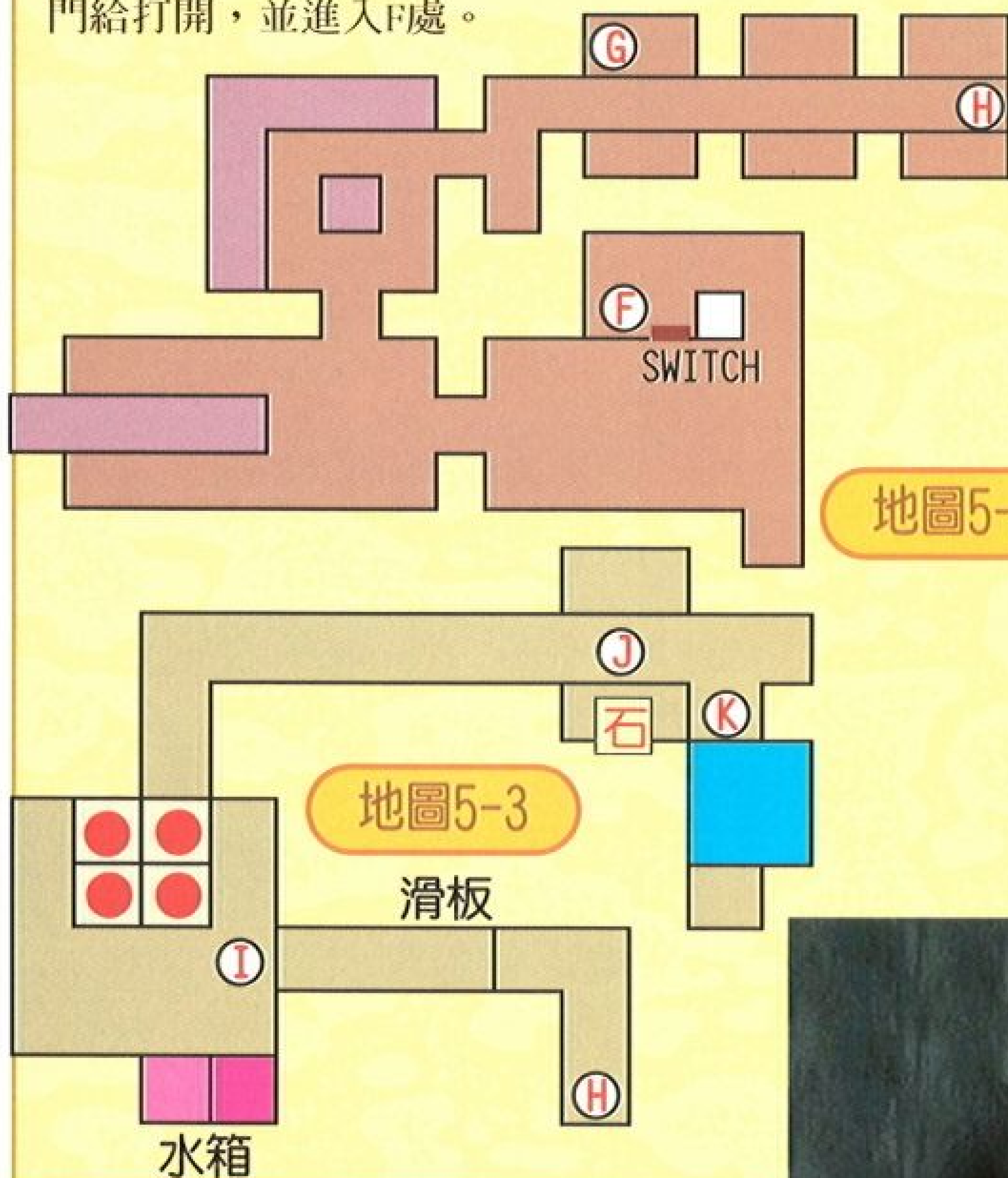


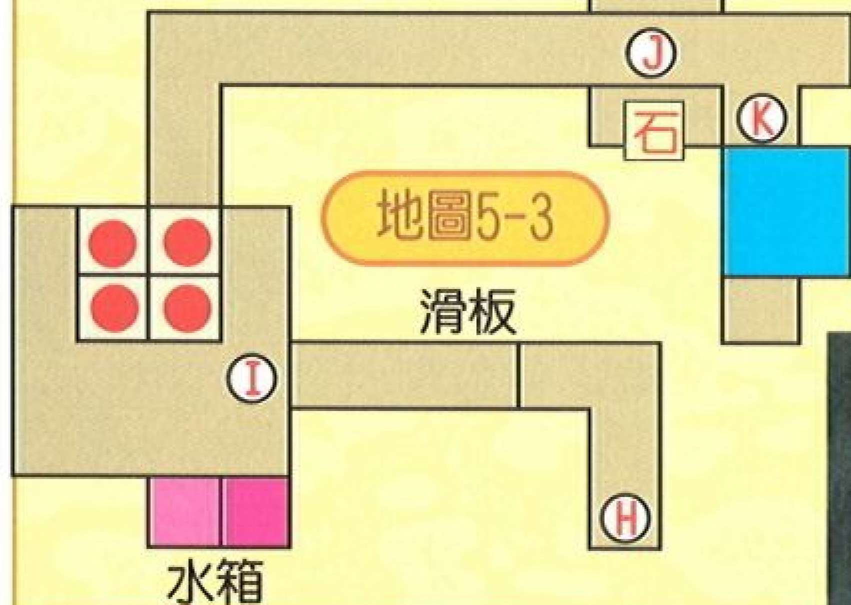
潛水進入飛機底部後，將裡面唯一的開關開啓，這時螺旋槳就停了；再回到控制室，由螺旋槳前的平台D處攀上螺旋槳，再走到飛機頂部，跳進一個E處的入口後就可以撿到手槍了。回頭拿手槍將剛剛那兩個傢伙幹掉，就可以得到藥包及黃色卡片鑰匙。拿到黃色卡片後回到控制室，將卡片插入，將會開啓大門；進入走到底後，按下開關可以讓警報停下來。接著走右邊的樓梯上去，轉動滑輪將門給打開，並進入F處。



將麻煩解決後，走進艙房，在這裡的床鋪搜一下，可以找到魚叉槍等物，以及被沒收的自動手槍及彈藥。然後爬上靠近入口上面的一個床鋪，啓動G處的開關後，立即趕過去爬上房間底端的床鋪，跳進較高處的通道H處。



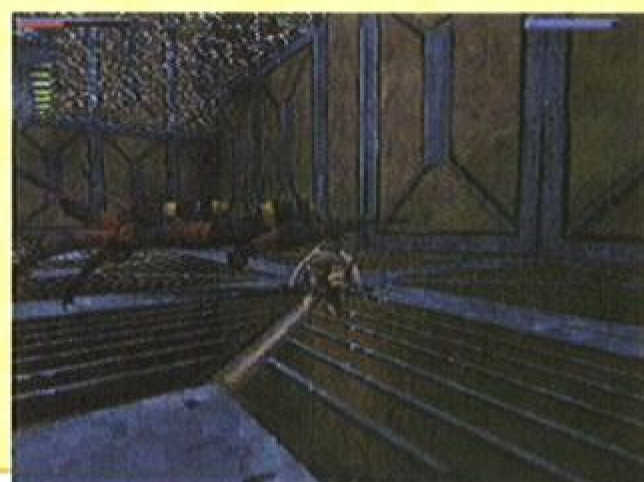




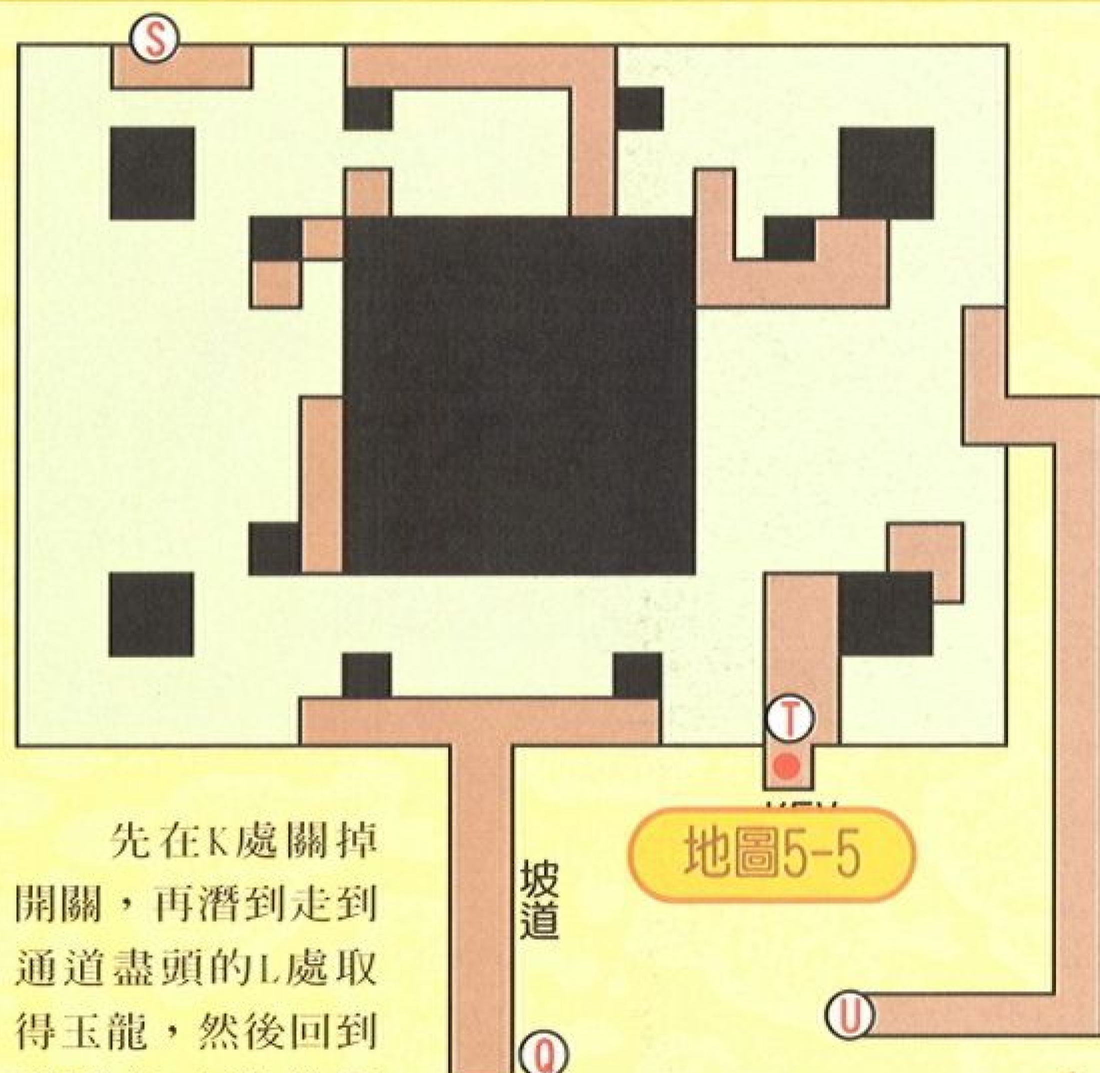
順著通道走到斜坡前，反身滑下斜坡，到底時抓住I處的邊緣，再順著樓梯往下爬到有四把火的房間。將靠近梯子的木箱拉出來，再將它往左推過第二個箱子，再拉出第二個木箱推往火焰旁，然後爬上木箱，以助跑跳過火焰攀上樓梯。

當妳到頂後，往右走將壞蛋幹掉後可以拿到紅色卡片鎖，而爬上走廊中間J處的樓梯可以拿到石龍，再經由K處離開。









先在K處關掉開關，再潛到走到通道盡頭的L處取得玉龍，然後回到剛剛有水池的房間，再回到剛剛被妳關掉警鈴的房間；從左邊的樓梯上去，將狗及警衛幹掉後，稍微上一下M處的斜坡，誘使上面的大鐵桶滾下後再上去，看到紅色鎖時，用剛才的紅色卡片鎖將它打開。

進去後，將壞人做掉，然後到入口處的左邊，將木箱向前推，再從另一端拉出箱子，再將箱子移往N處，然後爬上鐵架跳上箱子。木箱右上方有一個通道，跳進去將守衛幹掉後，可進到一間控制室。

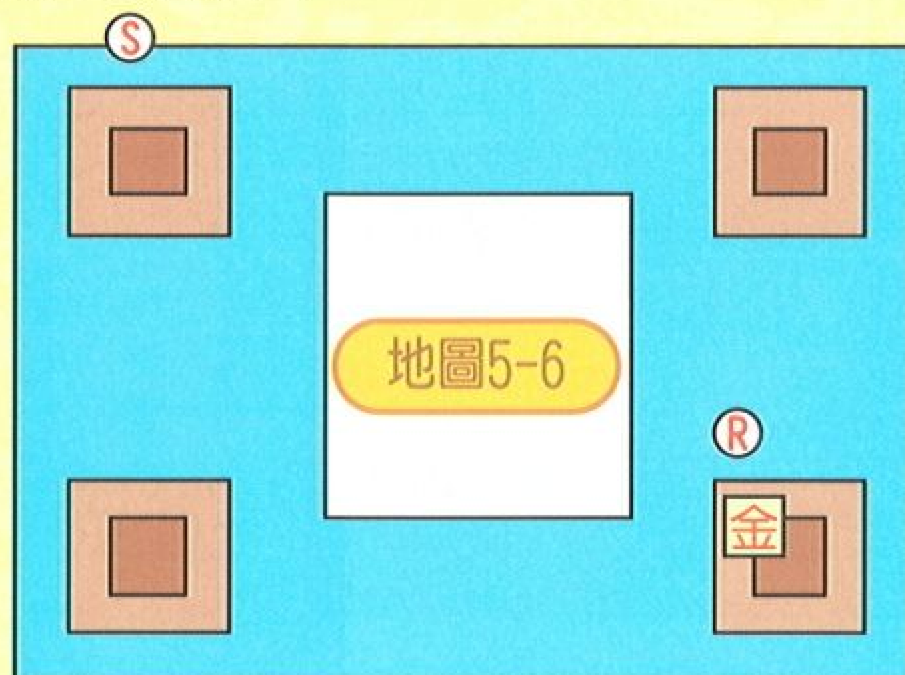


先將O處的開關啓動，將水槽注滿水；順路回到入口，然後從左邊跳入水中並游到對面後，跳上去將P處的開關啓動，讓剛剛控制室的地板開啓。回到控制室，跳進Q處剛剛打開的地板滑下去。

滑入水中之後，沿著路走，如果發現水中的蛙人時，最好能引回岸旁，再由岸上將他們解決，免得到水中時又是一場惡戰。在某個巨柱旁邊R處有金龍，要拿取時小心旁邊隱藏的的敵人。

在S處的角落有一個樓梯，利用那個樓梯爬上天橋，然後順著順時針方向的一路跳過去，中間會有許多槍手，解決他們後便可以拿回散彈槍。再一路走下去，妳會看到有一個守衛在T處的一個小房間前，將他幹掉後，小房間內就是綠色卡片鑰匙。接著設法到達U處，回到地圖5-4的控制室。

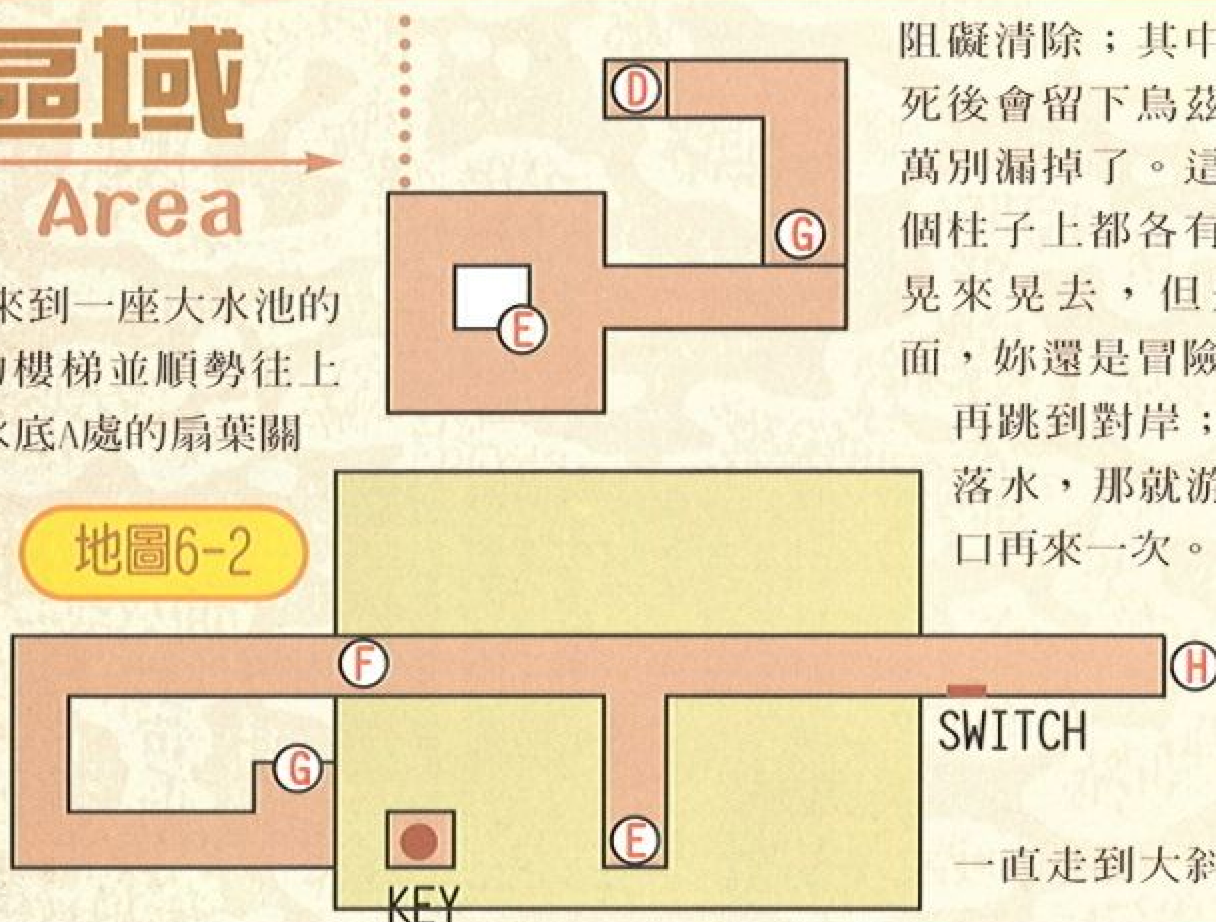
再回到控制室，使用綠色卡片鑰匙，再扳動牆上的開關，讓水退去。從新開啓的門出去跳到水中，並啓動在水底的開關將V處的門給開啓，進入門中就可以過關了！



6 潛水區域 Diving Area

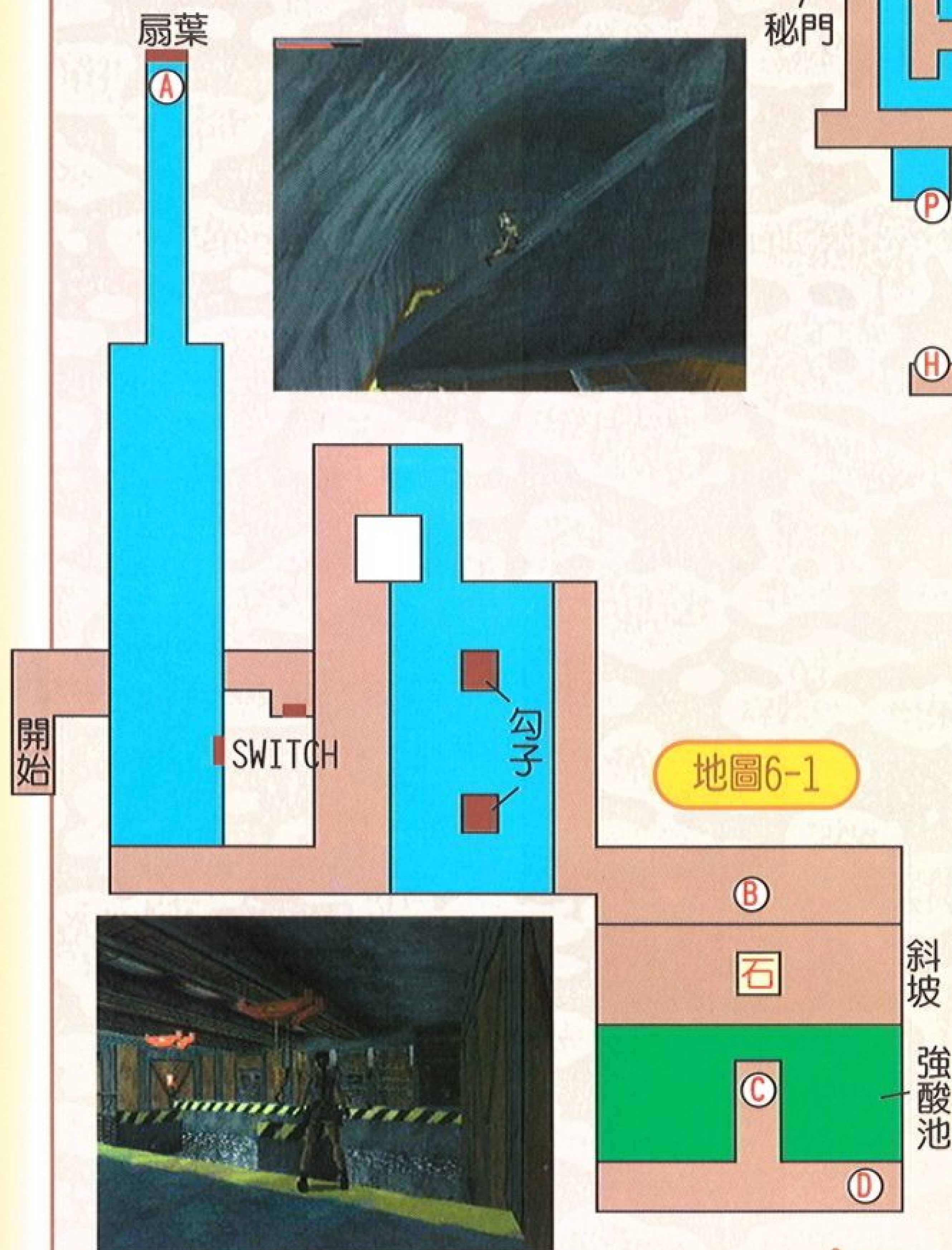
一開始順著通道往上走，會來到一座大水池的上方，利用助跑跳躍攀住對面的樓梯並順勢往上爬，到頂後將開關啓動，可以將水底A處的扇葉關閉；接著跳進水中，將水中的一個開關扳動一下，以打開岸上的門。另外在扇葉的背後過去一點還有一些榴彈，別忘了去拿。

從扇葉正對面的平台上岸後，順路走進一個房間內，將阻礙清除；其中有個敵人打死後會留下烏茲衝鋒槍，千萬別漏掉了。這時會看到兩個柱子上都各有一個大鉤子晃來晃去，但是爲了到對面，妳還是冒險跳上柱子，再跳到對岸；如果妳不幸落水，那就游向左邊的出口再來一次。



跳過去後，將兩名歹徒解決，再一直走到大斜坡前，但先

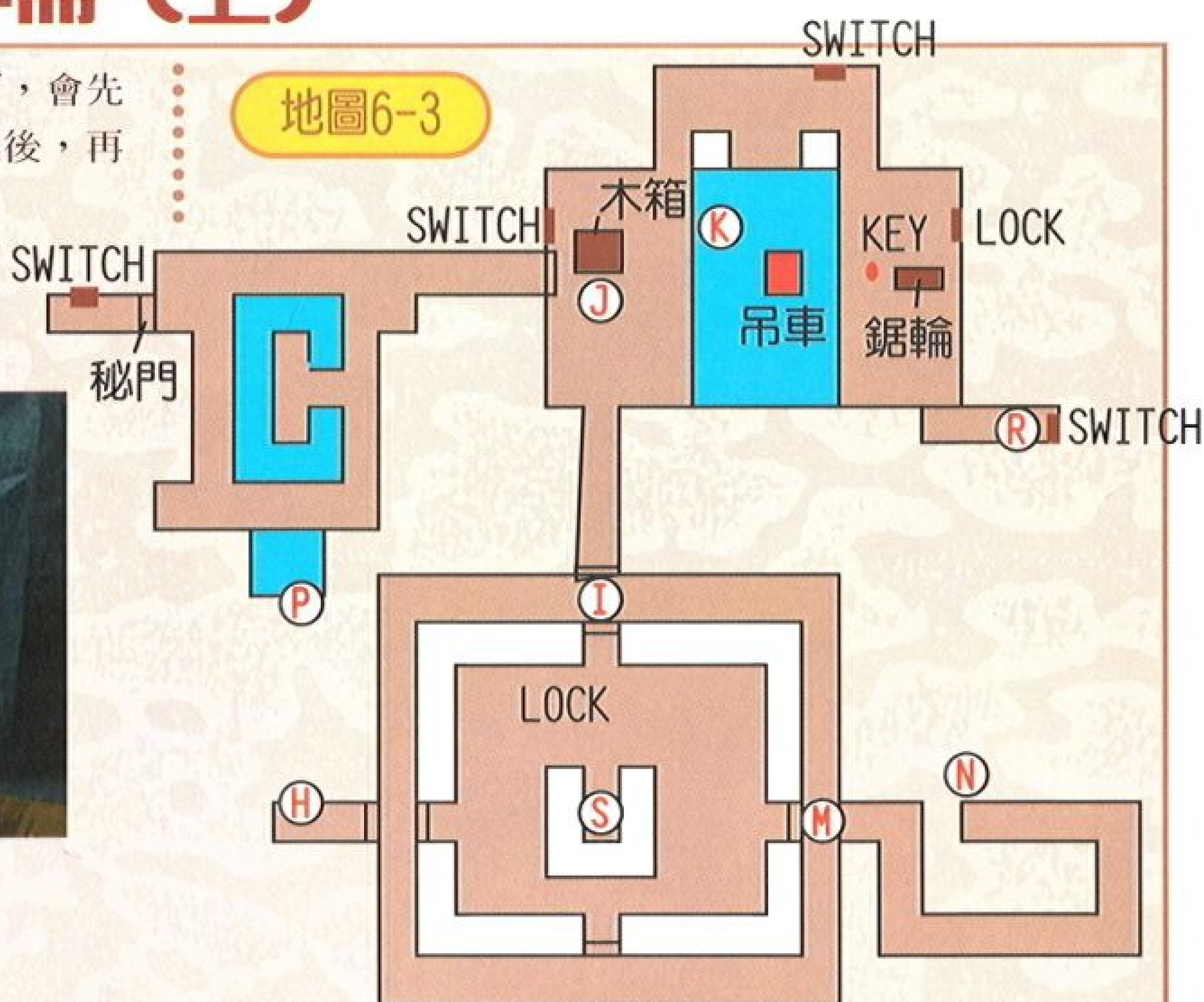
別急著跳進去！首先站在斜坡中間的B處滑下，會先掉進一個斜坡中間的洞中；洞中有石龍撿起後，再爬出來繼續往下滑，當快到底時直接跳躍到對面的天橋C處，千萬別再使用攀爬指令，這樣反而會失敗。

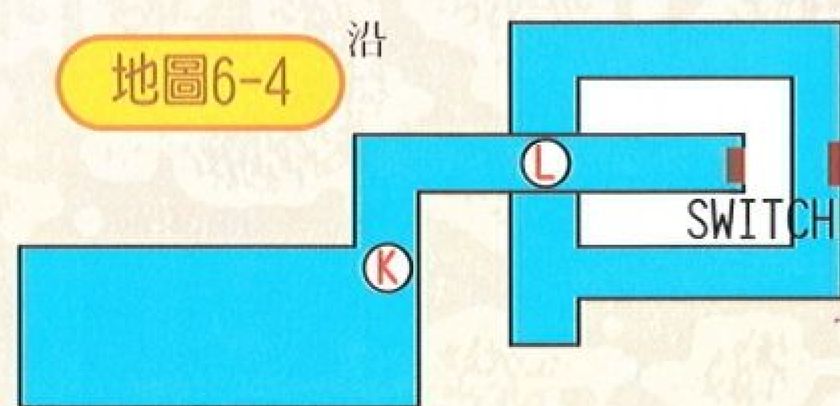


從D處沿路過去，妳會看到一座樓梯，順著梯子爬到頂然後右轉，會發現E處的地上有個洞，洞下面是一個斜坡。這時先轉過身來後順勢下滑，當快到底時，趕快抓住斜坡的邊緣，然後再放開，往下掉時再立刻抓住斜坡下面一層的的地板邊緣。上去後立刻將敵人解決，順著天橋往左走，妳會從天橋的欄杆缺口望過去的對面有個洞，跳進那個洞後，可以得到藍色卡片鑰匙。

然後繼續往左邊的F處走過去，順路走可以回到G處（剛剛那個樓梯的位置），爬上梯子後順原路回到斜坡下的天橋，順路往右走利用藍色卡片鑰匙將H處的門給打開。

進門後將會遭遇一場惡戰，共有四條狗及一個火焰噴射兵，準備好武器！解決掉所有的麻煩後，





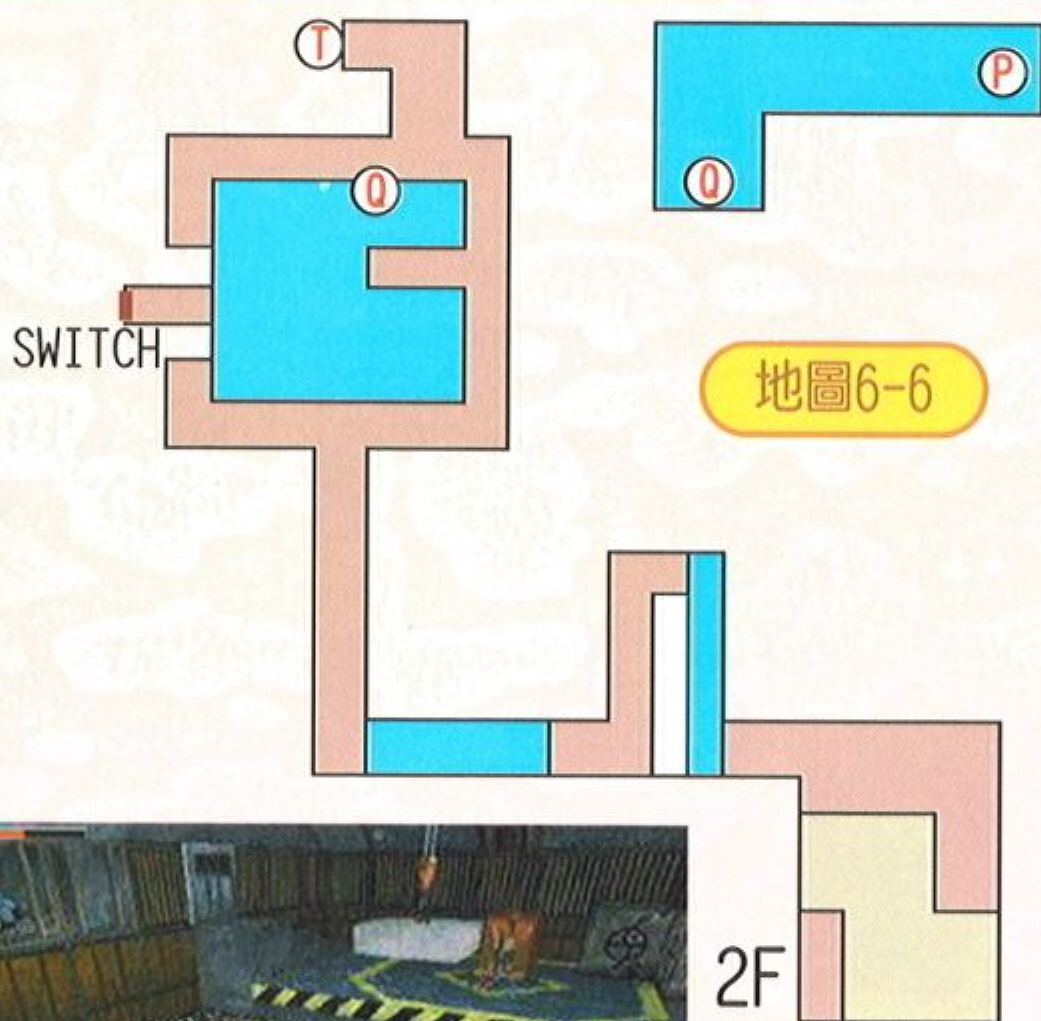
沿著走廊晃一圈，會看到外側的牆上有四個門，其中兩個可以轉開，一個可以往上走，另一個可以往下走。

首先妳先從I處往下的那個門下去，進去後推開J處門旁的木箱，會發現一個開關，跟上次一樣，它又是少一塊電路板，但妳現在沒有啊！所以再繼續前進。

跳進前面的水池中，水池的左下方K處有一個通道，不過裡面有個蛙人，最好的方法是將他引出來，並從岸上解決他。



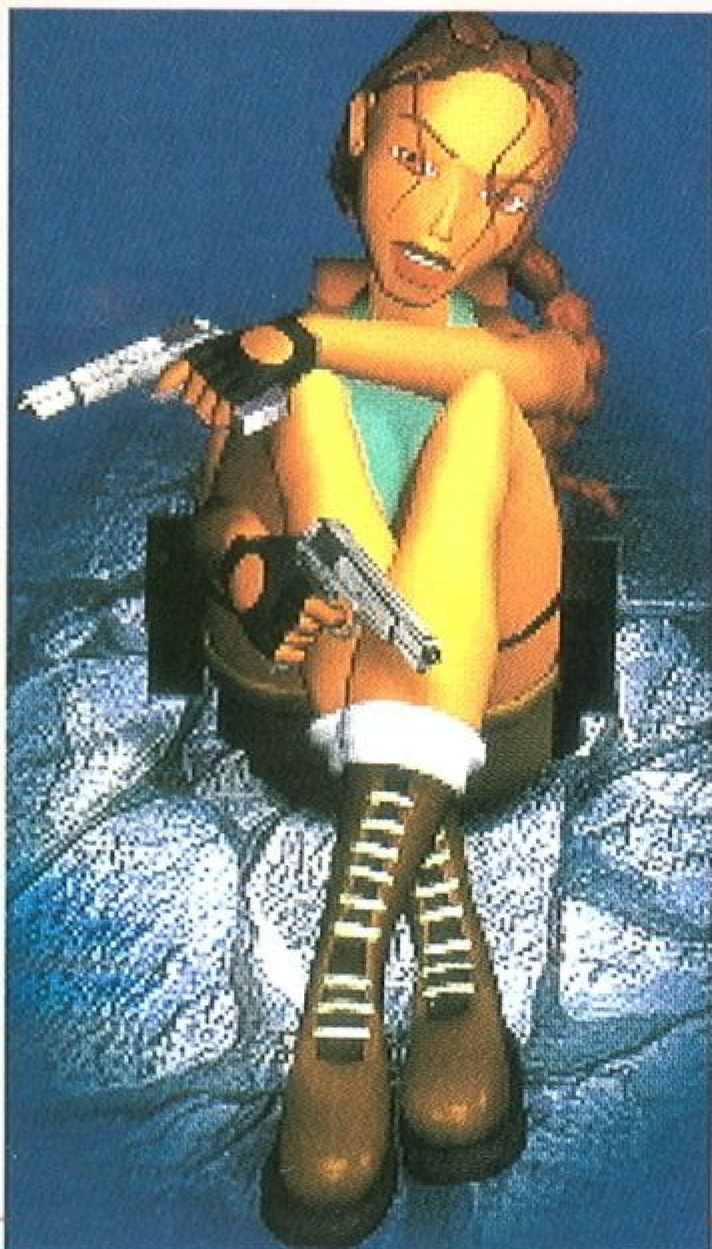






游進水道中後，右轉可以看到水道盡頭一個開關，去扳動它；接著右轉進入K處剛打開的門，再順著這水道前進，看到開關時再扳動它，將L處的另一個門開啟，然後往右一路回到地上。

由出口回到剛剛環狀的走廊中，由M處進入另一個往上的門，來到停機坪前的N處，順便將守衛給清除。穿過停機坪到達另一個房內，這裡有一條有火焰的走廊。在第一個火焰前的洞中，裡面有一把M16自動步槍！



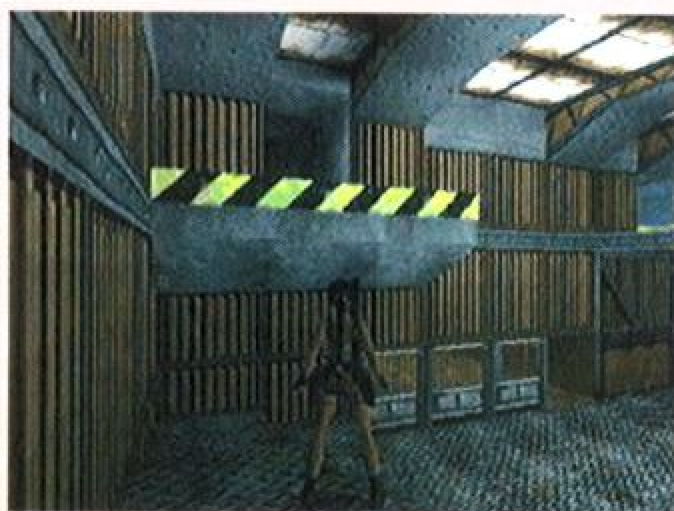
先啟動右邊O處的開關，將第一個火焰熄滅，然後進去拿M16。爬出來後，再去啟動左右兩邊的開關，將兩個火焰同時熄滅，然後一路跑道走廊盡頭，取得電路板後，趕快回頭，動作太慢就會被火焰燒死。

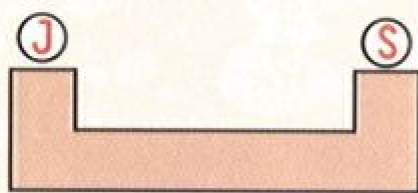
然後現在再回到J處，將電路板裝上，開啟旁邊的門。門內有一個守衛及一個有火焰噴射器的傢伙，等妳當完「火焰挑戰者」將他們解決後，過去橘色大桶子旁有一個靠進便會打開的秘門，沿路進去後有一個開關，啟動它，將水池底下的門打開，進去可以拿到玉龍。然後再回到地上，在齒輪旁邊的地上撿走魚叉，再跳回水中，發現敵人立刻上岸，從岸上解決他們。

然後再跳入水中，由P處到達另一個房間的Q處。上岸後，跳上岸上的通路，進去將開關開啟，然後再跳回水中到剛剛妳開啟的那一扇門；進去後將開關啟動，讓地圖6-3水池上的吊臂移動，然後妳先跳上吊臂下的磚塊，再跳到對面，爬上木箱子，再跳進通道去啟動R處的開關後，跳回對面然後回到停機坪。

跳進那個凹下去的停機坪，穿過通道一直到下一層，又碰上兩個傢伙，又是測驗反應的時候到了！解決他們後，可以拿到另一塊電路板，再回到剛剛那個有大水池的房間，跳到對岸。裝上電路板，讓電鋸給停下來，拿到紅色卡片鑰匙後，回到剛剛的房間用紅色卡片鑰匙將鎖開啟，然後進入中央的S處。

沿路一直過去，走到剛剛有水池房間的另一邊T處，幹掉守衛後，道路盡頭有魚叉可以拿。再由中間U處的門過去，通過漫長的通道之後，來到另一個房間，一直走到最下層；先不要過去碰那個昏倒在V處地上的人，先進去那個開啟的小門，可以拿到金龍，再走進那個昏倒的人，就可以過關了！





V
金
1F

地圖6-7

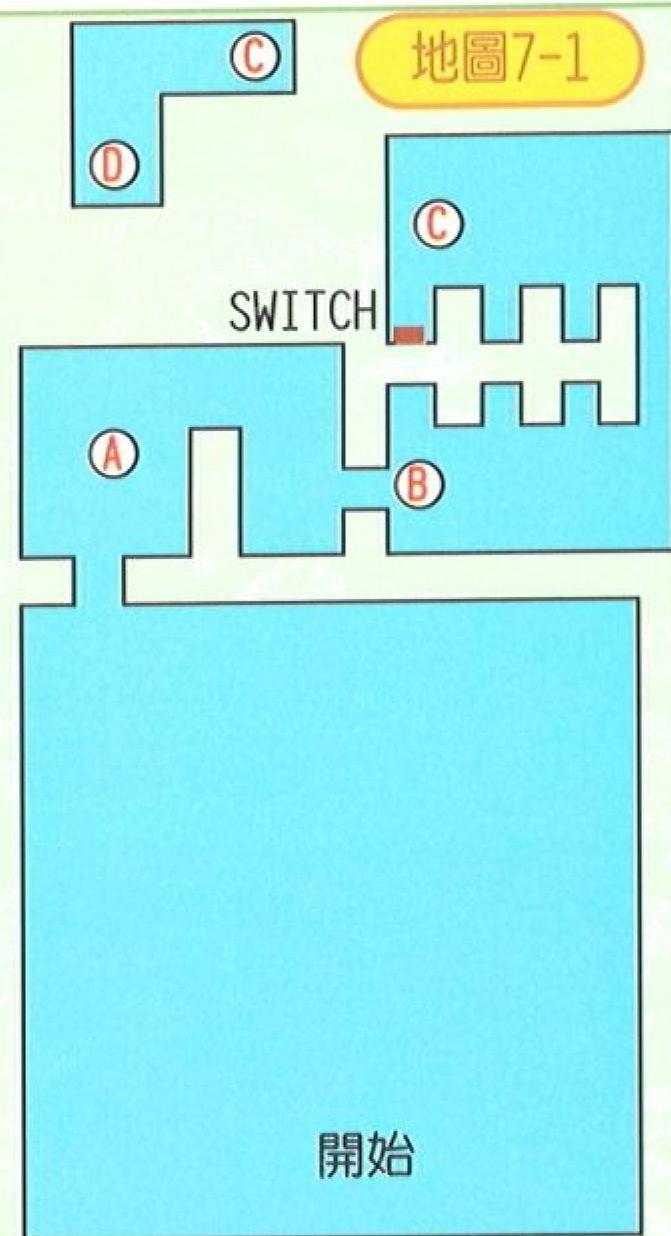
7 水底下40尋處

40 Fathoms



本關一開始，妳已經身穿潛水衣在深海中，不過妳沒有氧氣桶，所以得找到可以呼吸的地方，而且附近隨時都有鯊魚為鄰，可得小心為上。是否看到海底的垃圾堆？順著垃圾一直走，就可以到達一艘沈船旁；然後在上方船錨的後面有個破洞，從破洞游進去後，先浮到A處的水面上去呼吸一下，回個氣。

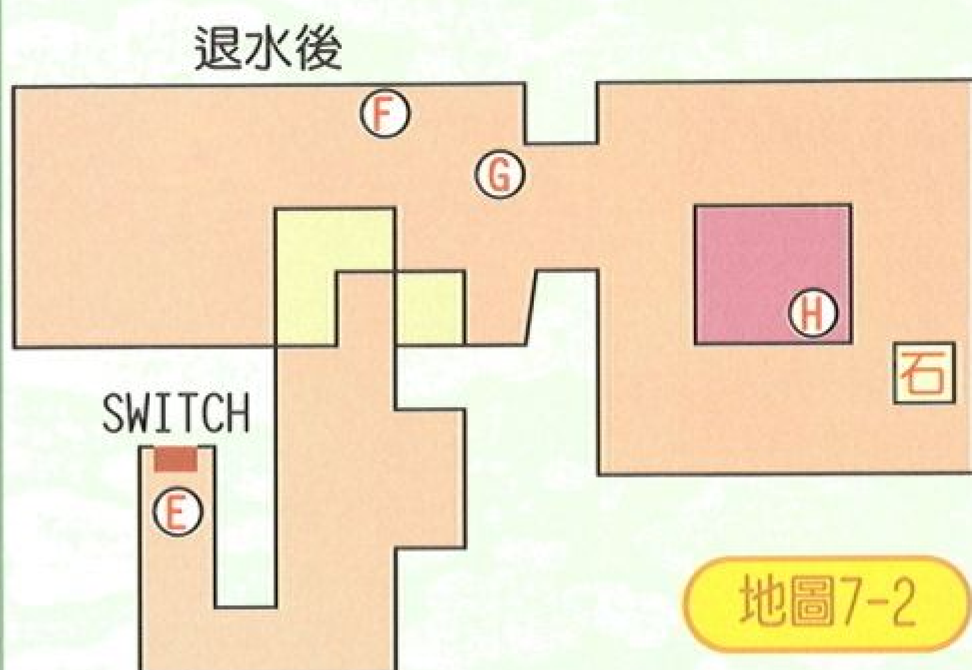
由於鯊魚仍緊跟著妳，所以吸完氣後立刻潛下水中，進入右邊的洞中到達另一個房間。然後游到底進入B處的洞中，進入後游到底穿過左方的洞，再由過去扳動C處左下方的開關，將C處的門打開，再通往D處的木箱。

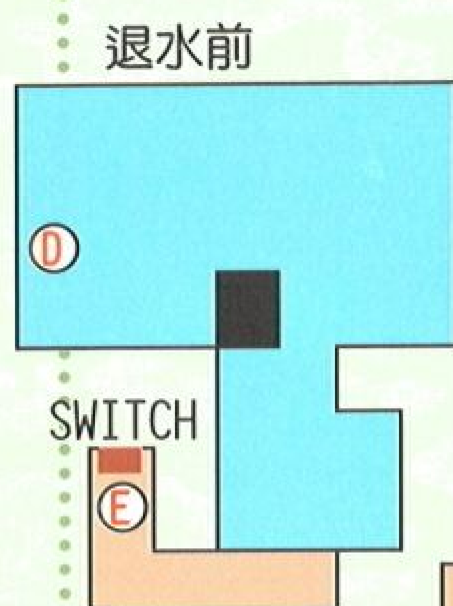


然後妳再潛入水中，發現木箱及木箱間有一個洞，當然是要游過去；然後從右方上岸，順著通道走可以發現E處有一個開關，去扳動它可以讓房間內的水退去。隨後回到剛退水的房間內，爬上F處靠牆那個較小的木箱，再跳攀到對面那個較高的箱子，面向左再助跑跳到G處的另一個箱子，以爬進船艙內。



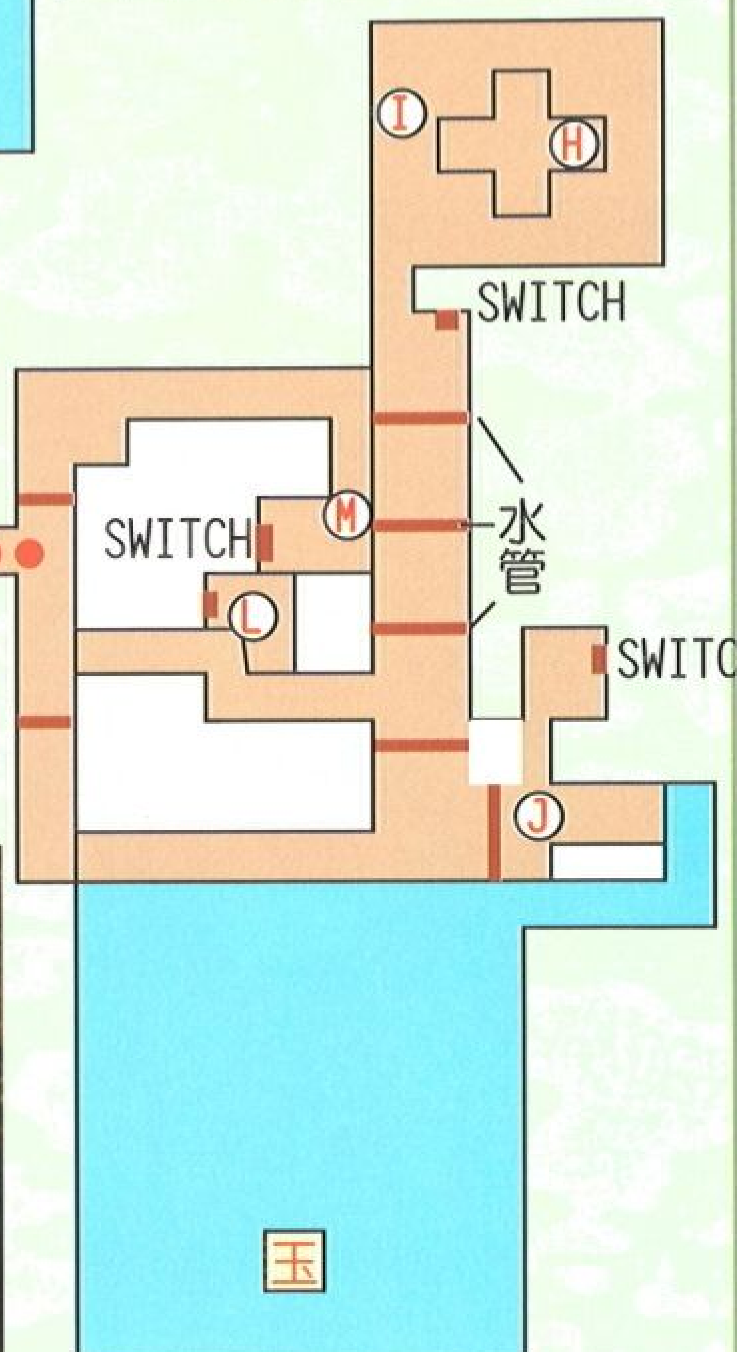


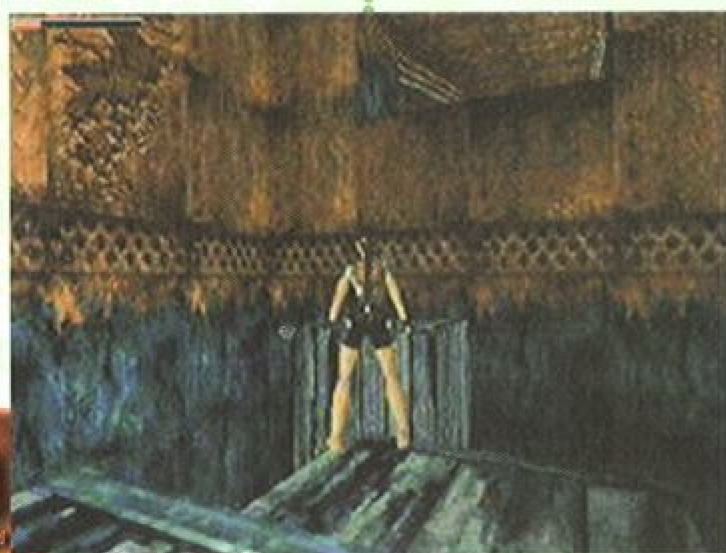




幹掉壞人後，先不要踩中間的地板，而先將石龍拿到。拿到後，讓易碎木板下落，但是人留在上面，將下面的敵人解決掉再下去。

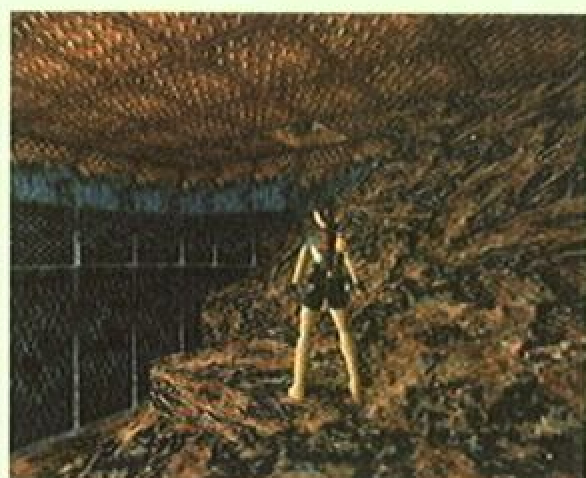
然後爬上房間中間的箱子，跳向I處靠牆較高的木箱上，再爬進另一個房間；然後將左邊的開關扳動，轉身跳過所有的管子，然後攀上J處左邊的門進去（動作要快）。潛進水中進到房內，可以檢到玉龍，但是妳可得面對一堆不太友善的水中生物。





東西撿完後，浮出水面，從出來的門過去往右轉，在走廊的左邊K處有一條有火焰的走廊，右邊則是有另一條通道。先走這一條，發現有樓梯就上去到L處，打開開關後，M處的門將會打開；把握時間衝到M處，將另一個開關啓動後，K處走廊一半的火焰會暫時熄滅，這時趕快回到有火焰的走廊，在第二個火焰旁有一個開關，啓動它將會打開J處的另一道門，這時也要儘速離開。

再進入剛剛那條看起來較黑的通道以爭取時間，往右轉直走就會回到J處，在門尚未關閉之前，進去後啓動開關，走廊底端的另兩把火會熄掉；走出房間快速經過那條較黑的走廊，進入M處重新關掉開關之後，走廊上的火會全部熄掉，這時立刻快跑，這樣就過了火焰區了！（在這一段落，動作要快、分秒必爭，用妳最快的速度完成它）。過了之後，啓動左邊的開關將門打開，然後跳進N處的水中。



拿出妳的魚叉，準備隨時面對水中的生物。潛到



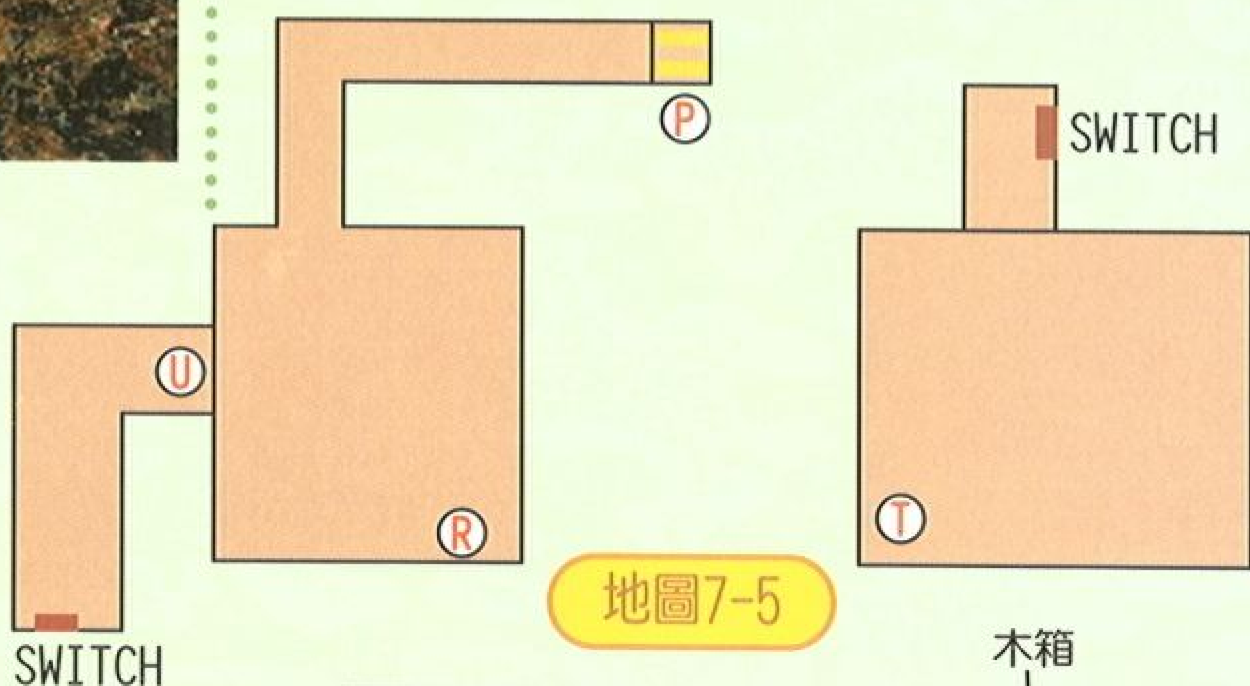
水中，從上方天花板的中間進入第一層，然後在從左上方的門進去，再從右上方的門進到第三層；然後扳動P處下方的開關，讓最下面Q處的門打開，再通過那個開啓的門將開關啓動，但是不能順原路回去；雖然有一扇門打開有金龍在內，不過最好還是保命要緊，趕快游回水面呼吸。吸氣夠後再回去拿金龍，小心拿到秘寶後將會擁出不少魚，最好避免纏戰，能閃就閃。

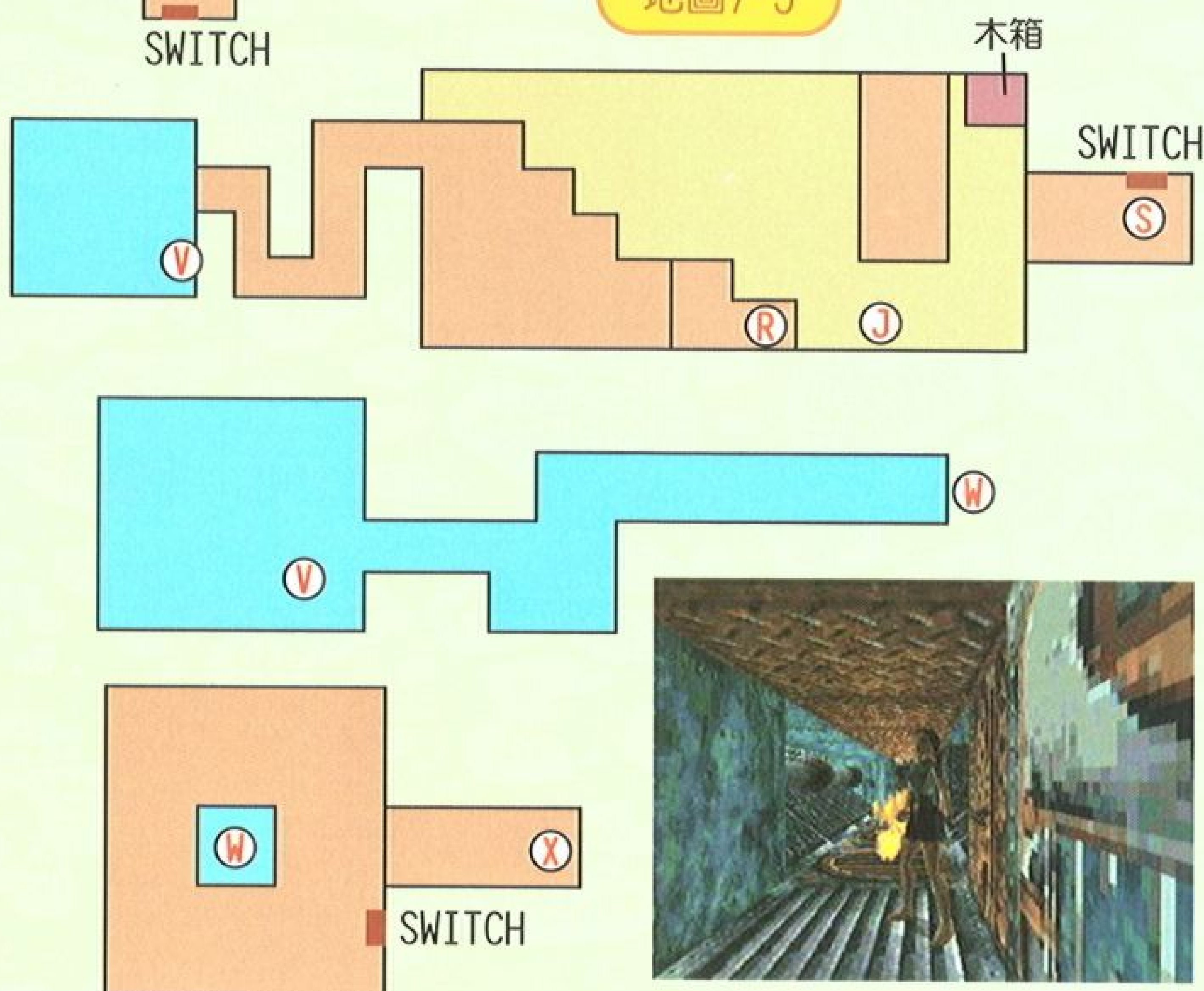
上岸後，沿著通道走進一間房間內，在房間內找一下，會在R處找到一個地洞，然後跳進去。進到一個充滿亂岩的房間，牆壁角落會有一個箱子，將它拉出來兩次，再爬上箱子後往上面的缺口進入；然後妳會在S處發現一個開關，啓動開關後會聽到爆破聲。

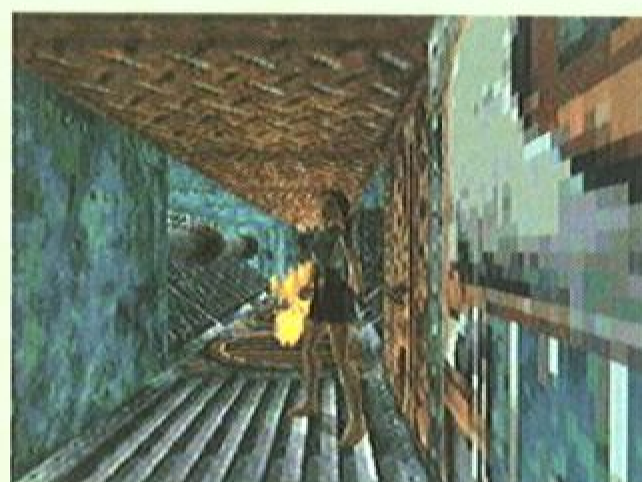
跳回下一層，發現這些亂岩的位置改變了！而左方天花板的位置則出現了兩個出口，前面也有一扇打開的門。先從左邊最近的出口T處出去，因爲梯子已經斷了，所以妳必須從出口跳攀上去，順著右邊的牆跳上斜坡，再往上爬；慢慢走到中間後，助跑跳上平台，就可以到達門口，進去後啓動開關，再回到下一層。

到天花板另一個出口R處，跳攀到上面的房間後，一走過去直到可以爬到上面的出口U處，然後進去啓動開關，會開啓另一房間內水中V處的門。

再往回下一層，沿著左邊的牆走到出口，進去經過通道來到水池邊，跳進水池並進入V處那個剛打開的門，往左游到W處然後上岸，再扳動牆上的開關，就可以由X處過關了！







8 瑪麗亞朵拉號的遺跡

Wreck of the Maria Doria

一開始順著通道來到水池邊，然後跳進水池，就碰上蛙人的攻擊，在水底有魚叉可以撿，檢起後將蛙人幹掉，然後順著水中的通道游到另一個出口上岸。上岸後可以撿到一個大藥包，然後會看到斜坡，記得轉過身背對斜坡滑下去，然後抓住斜坡的邊緣，再下落到A處的碎石板上，石板碎散後會再掉到一個房間內。此處一定會受傷，所以剛剛的藥包可以拿來用。

然後繼續往前走，碰上兩個守衛，解決後進到一個房間內。房間內左邊角落的B處附近有兩個倒掉的家具，上面有個通道，爬上去！上去後先面對敵人，解決後繼續走到底，從洞口跳進去可以拿到石龍。拿到石龍後，回頭時又會碰上一個槍手，解決他之後，回到剛剛的B處。

然後妳會在房間C處內看到一個可以移動的箱子，將它移走，又出現兩個可以移動的箱子，將兩個都給拉出來就可以出現兩條路。先往D處的大廳方向走，順著通道走進大廳的位置，但是在這裡有好幾個敵人，請自行予以清除；然後從入口右邊通道進去，可以看到一些針山，針山中間有個洞，慢慢走過去往下看，可以看到洞的旁邊還有另一個洞口，



轉身往下攀，再攀進那個洞內。進去後拿到鑰匙，再往回攀上來回到大廳中。

現在回到C處，走另一條通道進入E處的房間。在這個房間內前方的角落F處，有兩張破椅子，牆上有一個鎖；用鑰匙打開它後，旁邊的門會因此而開，進去將那個開關按一下，又會開啟後方的一道門，然後出現一個守衛，將他幹掉，再去按下開關。按完後，再按一下之前的開關將這扇門給關起來，然後回到剛剛有針山的大廳。

在地圖8-2的大廳右前方的G處有一塊突起的地板，利用它爬上二樓，然後往H處有牆擋住的地方過去，轉身讓自己吊在二樓的地板，然後平移過去；雖然可以經過J處剛剛開的門，但先別急著進去，繼續往左移，再爬上去，檢起壞人留下來的彈匣後，順著路過去，碰到缺口就跑跳過去，這樣可以在I處撿到鐵製的環狀物。

然後再回去J處剛剛妳所開啟的門。沿路走過去妳可以發現有兩個可以轉開的門，K處左邊第一個門將進到一個空房間，而從L處右邊第二個

地圖8-1

地圖8-2

地圖8-3

地圖8-4



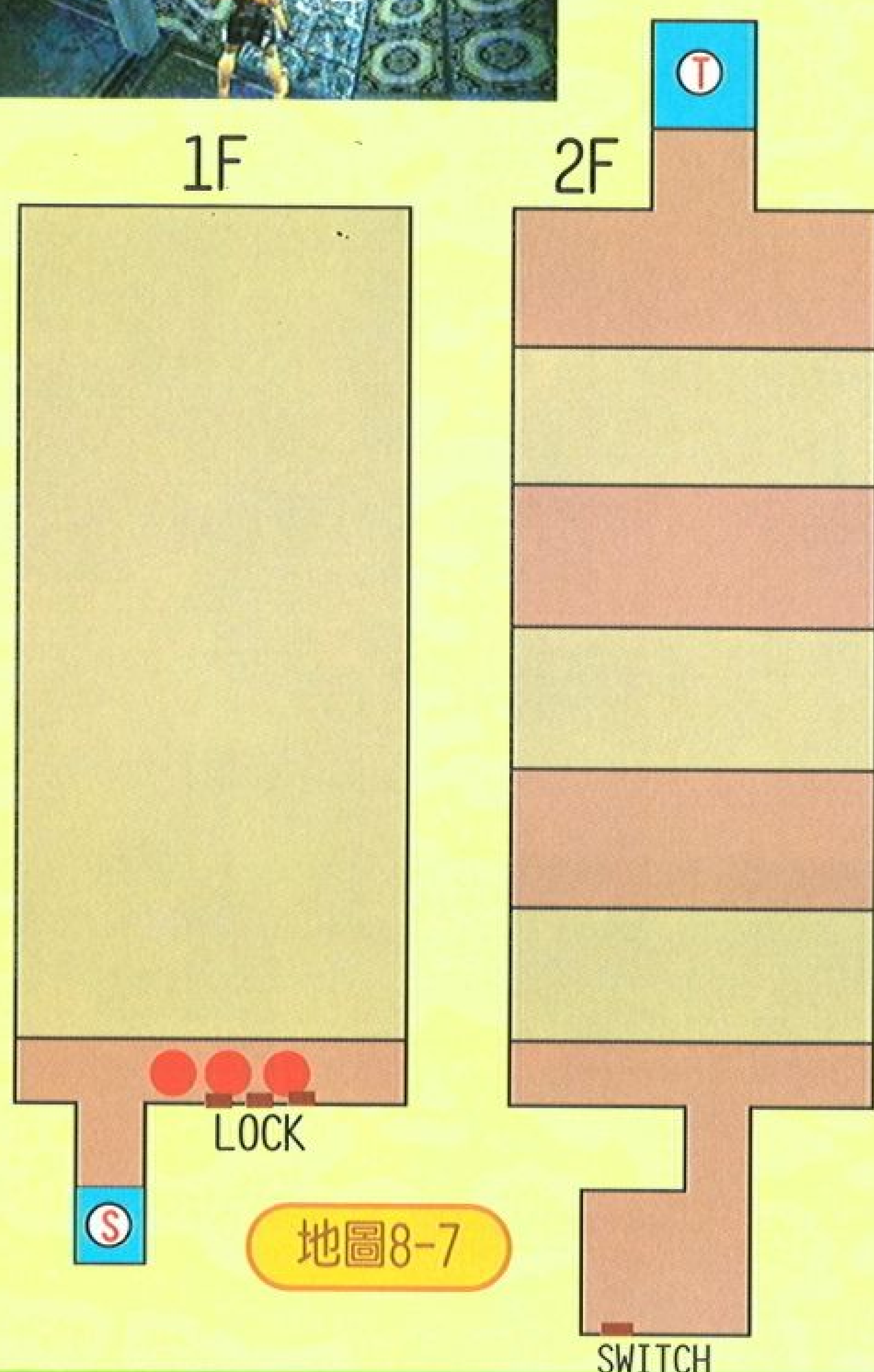




門進去後，落到地面後可以看到一個較高的開關；將右邊通道的一個箱子拉到開關下，就可以爬上去將開關打開了，再將開關旁邊的一個箱子拉出來，就可以爬進M處剛剛打開的門了！

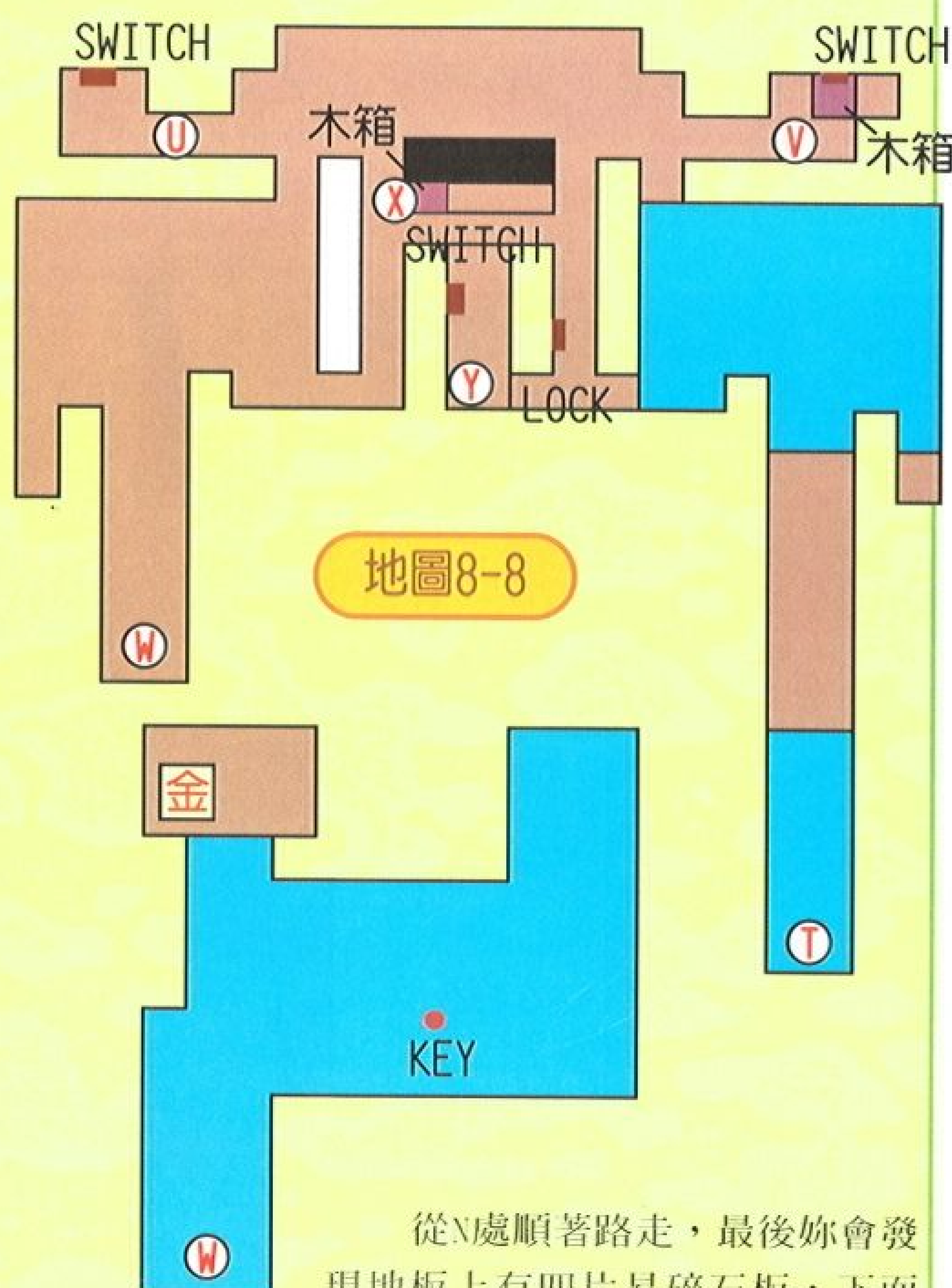
從M處沿著通道一直走到底，可以碰上一個警衛，解決它後將房間的箱子拉出來，妳會在原來放箱子的地方發現一把鑰匙，撿





起來後先將箱子推到開關的下方，爬上去啓動開關，再將箱子推到門下方，就可以爬回L處了。

回到剛剛的走廊，現在用鑰匙去開K處另一邊的門鎖。進去後先將地板上的箱子拉到和大石塊成直線，然後再把上面的箱子給拉出來，拉出來後再將更進去一點的箱子往內推，就露出了通往N處的路。



從N處順著路走，最後妳會發現地板上有四片易碎石板，下面有四把火焰；先跳過石板然後立即往後翻，讓O處的鐵桶先滾下來，滾下來後再過去。先往斜坡上去，會看一個往上的通道，往上爬後竟然還有鐵桶滾下來，只好又往下閃避，等鐵桶過去後再去拿玉龍。

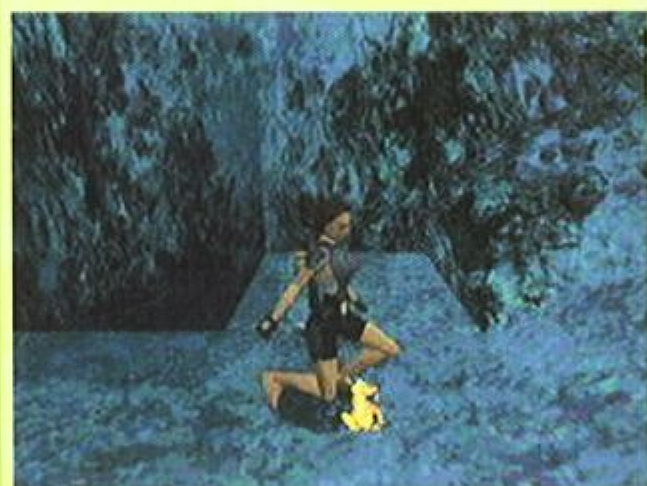
拿完玉龍後回到剛剛的房間繼續往前走，會到達P處，一個下面有船及水池的房間。跳進水中，將水中的開關扳動，然後上去Q處那個開啓的門，並進去扳動裡面的開關（這裡有時間限制）。旁邊的門打開了！走過去門又關起來了，這時妳會看到兩個斜坡，先滑下去再跳到另一個斜坡，來回在這兩個斜坡跳躍，直到下面的鐵門關起。關起後，妳就可以踩著鐵門跳進上面的通道，進去後啓動開關再回到P

處有船的房間。

然後往出口過去來到一個大廳的三樓，在這裡將所有敵人清除後，有個開關可以開啓R處的地板，讓妳跳到二樓。不過筆者覺得那沒啥用處，妳自己抓好位置就可以直接跳到二樓去了。到二樓後妳可以發現一個鐵製環狀物，拿了之後會有一個地板打開（放環狀物附近的地板踩一踩將使這個地板打開，若地板回復後可再回到此地打開地板），從打開的地方回到三樓，再回到P處有船的房間。

這時P處的水已經退去，看到一扇可以轉開的門。開了之後沿著斜坡往上走，一直走碰上可以左轉的路，但先不要左轉，直直走下去後可以撿到第三個鐵製環狀物。還記得這裡嗎？按下那個沒按過的開關。然後回到剛剛那個可以左轉的地方，點個燈。沿路走右轉，有一個開啓的鐵門，會回到F處，就是那個有許多散亂家具的房間。





現在回到A點，就是早先妳從易碎石板落下來的那個大房間。在那邊有個水池，跳進去並撿起藥包，再順著通道往前游，妳會看到一個開關，將它扳動完後並往上游，就可以從S處上岸了！

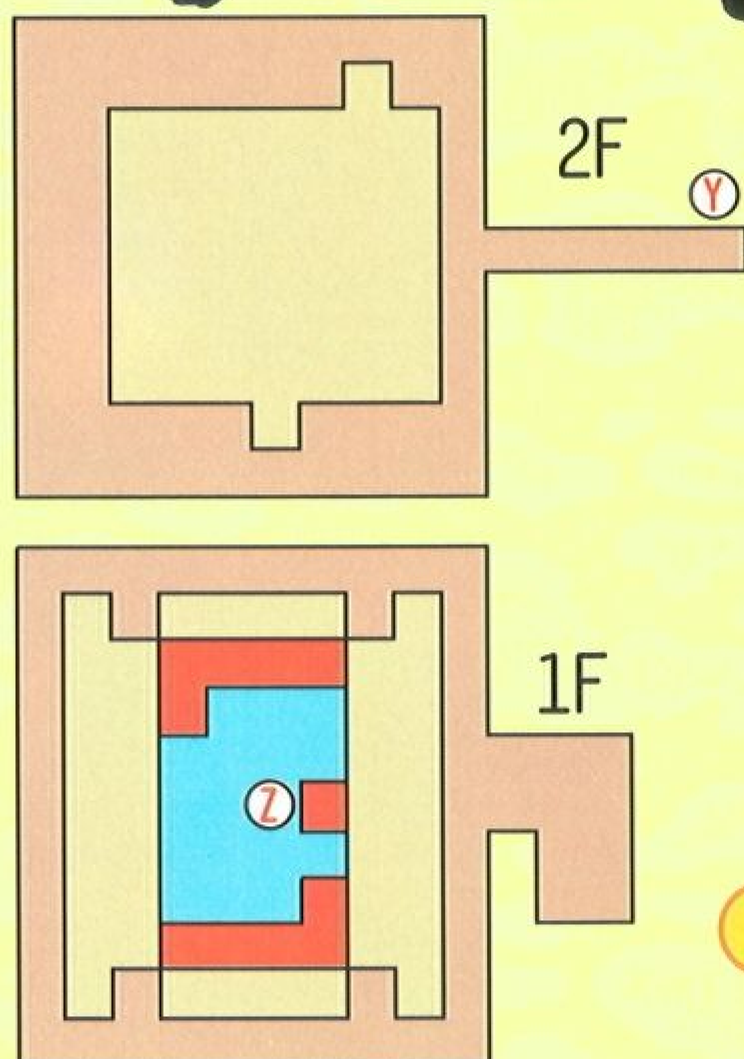
從S處上岸後，妳馬上碰上三個大傢伙，掛了他們之後，往右走會看到三把火，用妳取得的三個環狀物依序放入牆上的機關讓火熄滅。火熄之後，抬頭往上看，會看到一個通道，將箱子拉到通道下面，然後爬進通道。進去後當心有個大傢伙，解決他之後啓動開關，出來一看發現鐵櫃都放下來了！跳過所有的鐵櫃進入洞口中的水中T處。

由T處爬上岸後，走一下又碰上水池；游過去再上岸進去後往左走，會發現U處有一扇可以轉開的鐵門；進去後將開關啓動，然後快進去對面V處那個開啓的門，進去後撿完東西，將箱子往內推，可以看到一個開關，啓動它可以開啓W處通往海底的門。下去之前，先到玻璃前看一下鑰匙的位置，然後下去撿了鑰匙就快回來，若要拿取另一邊的金龍時，該處還可以充做補充氧氣的休息處。

拿到鑰匙後，去開啓剛剛那個旁邊有鎖的門。進去將開關啓動，會讓X處的地板開啓；利用其空間將箱子推到開關下方，爬上去啓動開關。拉動開關後會使Y處天花板打開，爬上去後直走會通向大廳。

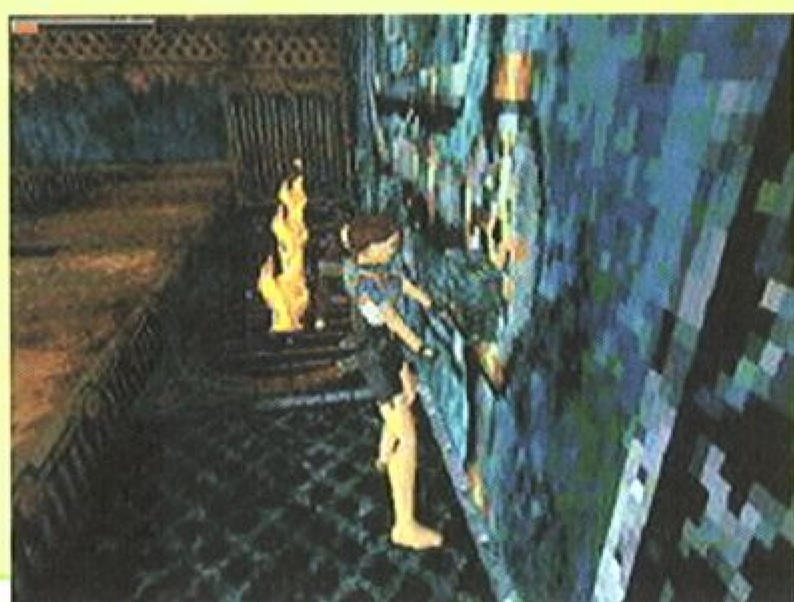
將樓下的閒雜人等清除後，跳入Z處的水中，用魚叉將蛙人解決後，往鐵桶的方向游去，旁邊有條裂縫；小心避過兇惡的水中生物，進去後游過一些複雜的水路，就可以從1處過關了！

地圖8-9

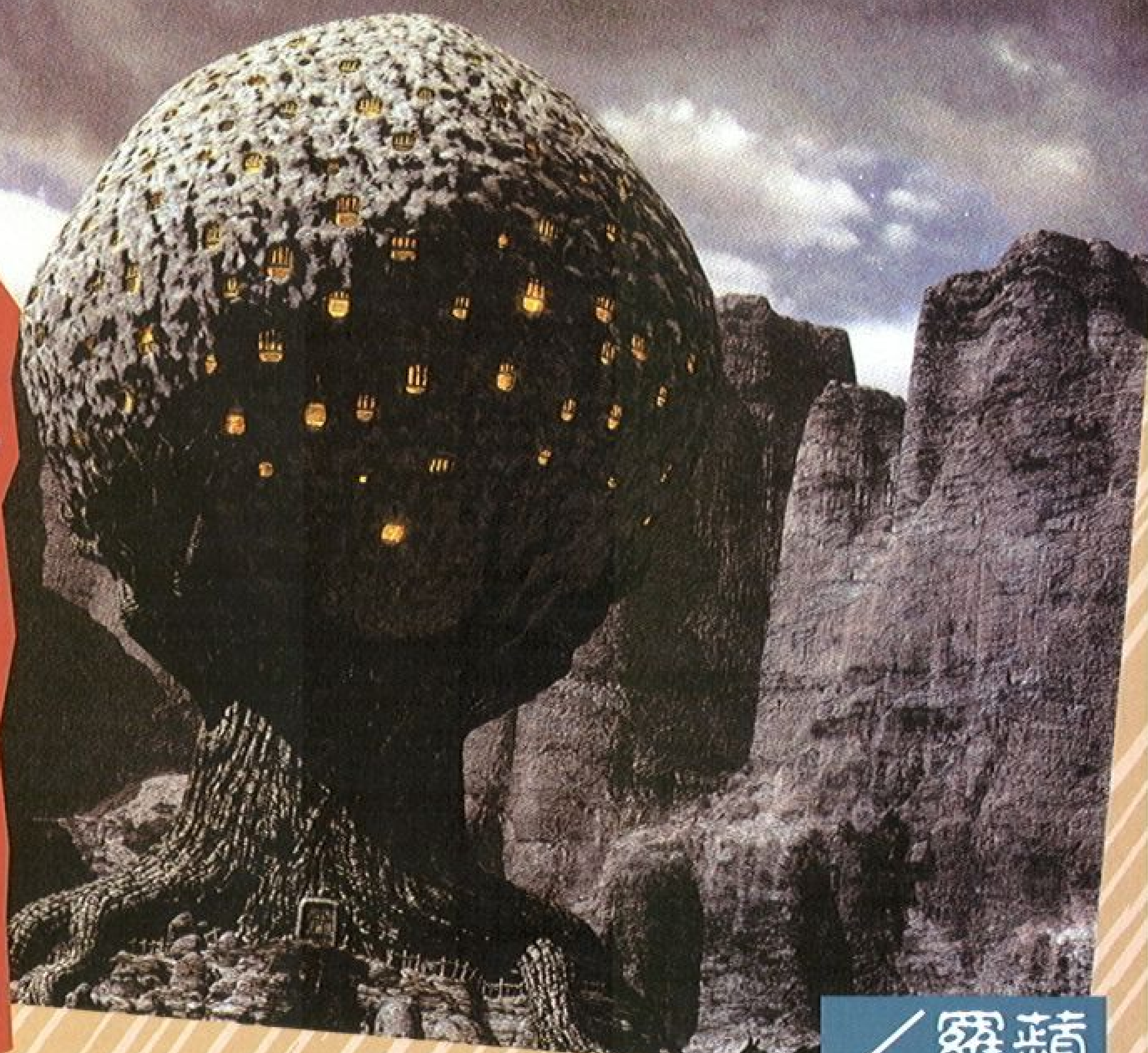




地圖8-10



迷霧之島續集 攻略手札

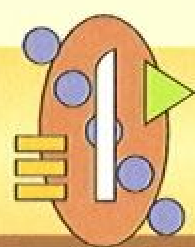


／羅蘋

●前言●

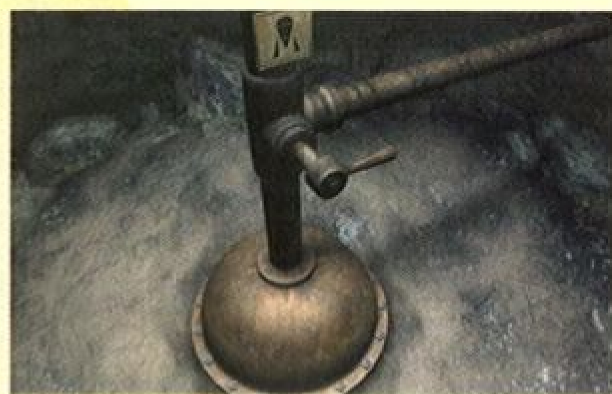
本遊戲和前作迷霧之島（MYST）一樣，是一個具有非常開放結構的遊戲；謎題散佈在詭異世界的各個角落裡，和環境人事物完美地加以結合。在您的旅途之中，會遭遇到許多的謎題，這些謎題通常無法在第一次遇到時加以解決，您必須到各處蒐集資訊、嘗試，並加以統合之後，才能夠順利地解開機關。

注意！本遊戲的最初光碟版本有一些問題，如果您在遊戲的過程中，無法使用空白鍵跳過動畫，或者是滑鼠的游標有時候會消失，請按住Alt鍵，再進行操作，應該可以解決問題，或是請到網路上抓取本遊戲的最新更新版本。本攻略寫作時，已經出至1.02版，而玩家必須使用更新版本，才能夠順利地完成本遊戲。

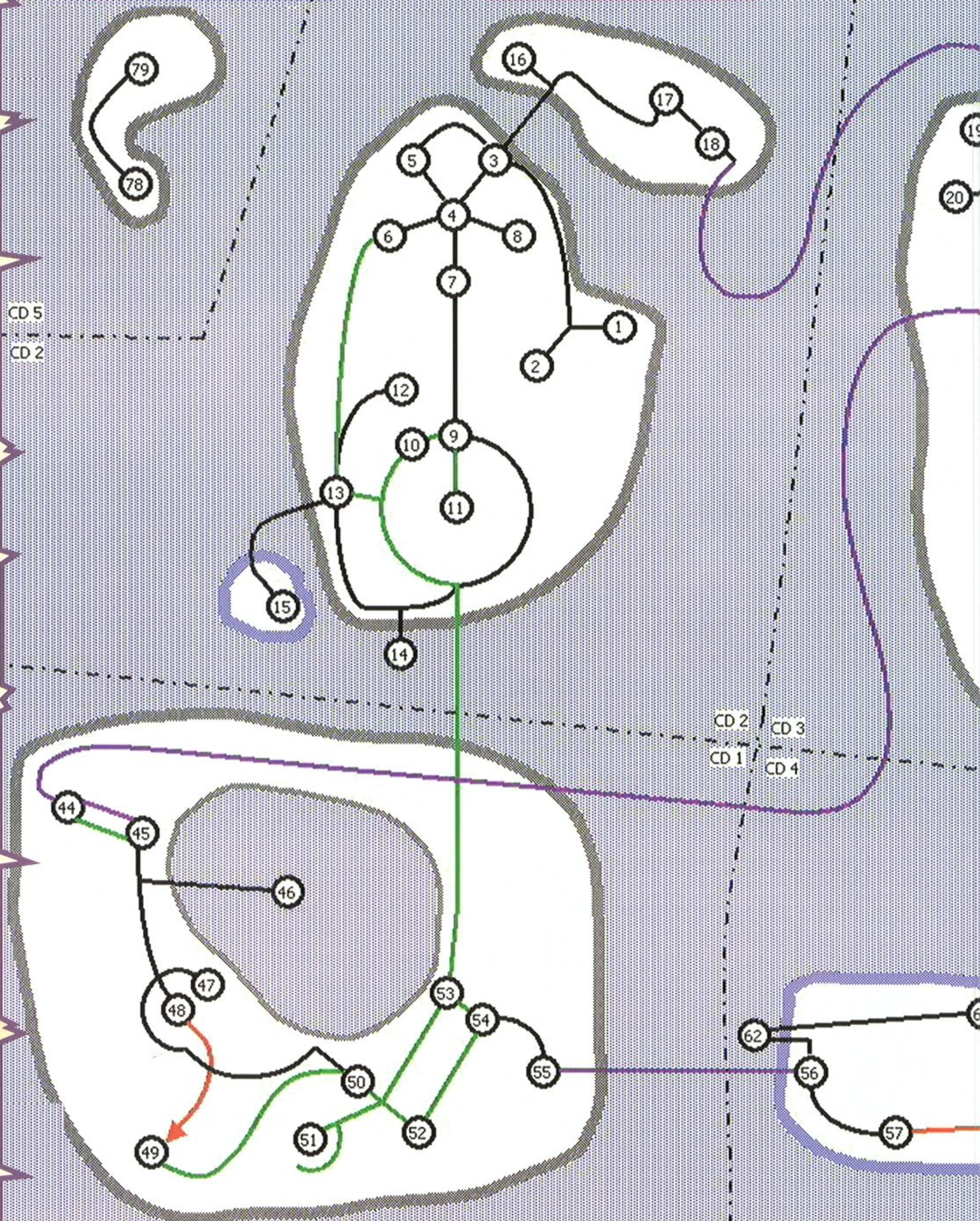


發電機之島

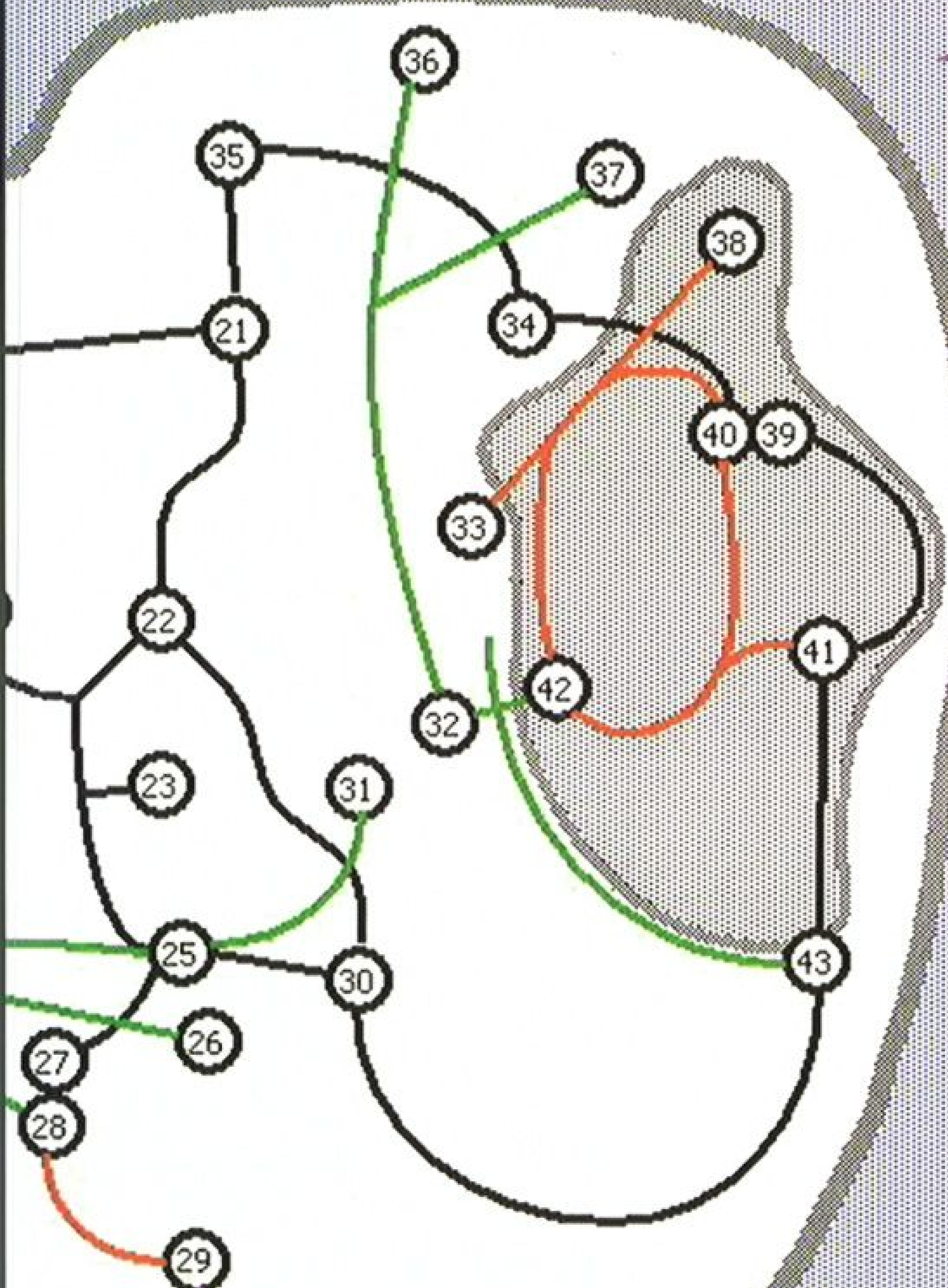
Atrus遞給我一本囚禁者之書和旅人手札之後，我發現自己被傳送到了一個囚籠之中。這時一個土人突然間出現在我面前，說了一些奇怪的話後，便把我的囚禁者之書搶走；奇怪的是，土人又遭到了另一名武裝人士的襲擊，雖然他把書拿走了，卻扳動一個開關，把我釋放了出來。

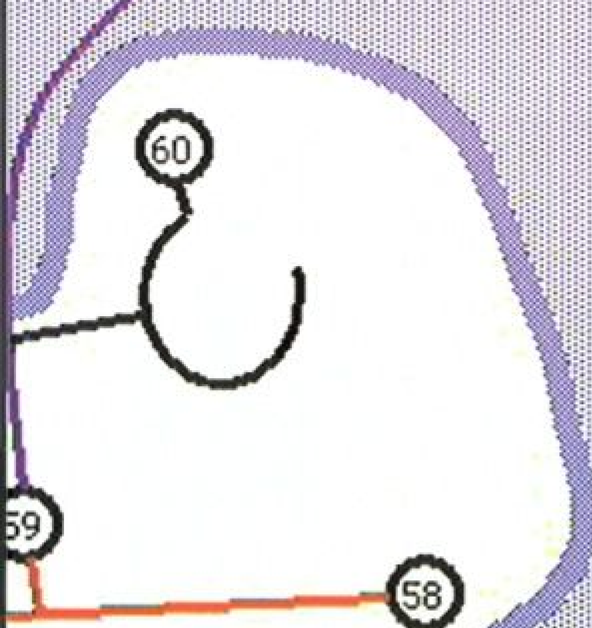


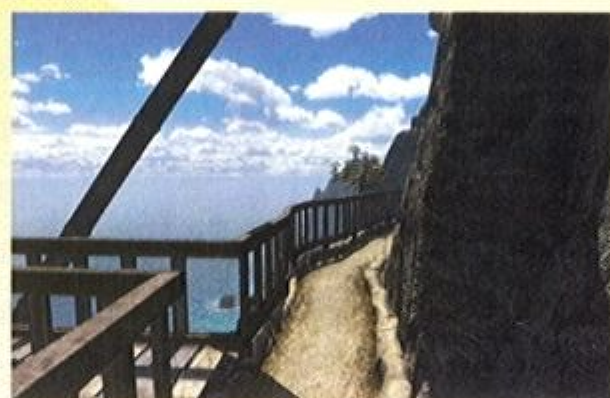
我往前走，爬上樓梯之後，來到了③處的階



◆凱薩琳之島◆
◆發電機之島◆
◆實驗室之島◆
CD 5
CD 2
CD 2
CD 3
CD 1
CD 4



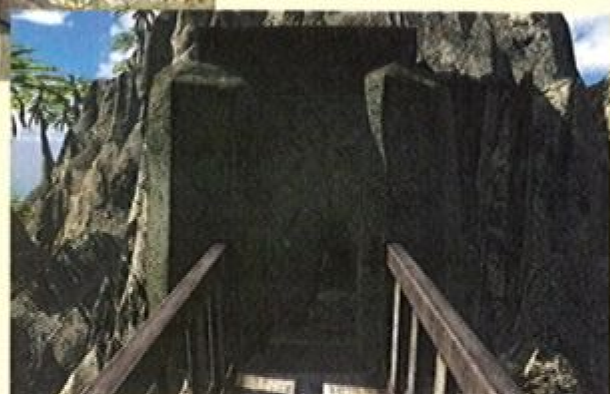




梯。從此處望下眺望，剛好看到剛剛被襲擊的那個土人被棄屍之所在。稍微玩了一下②處的眺望鏡，玩不出什麼名堂。從③處往④看，可以看到這個房間有五個出入口和兩條通道，在門旁邊有一個按鈕，連按四次之後，通道剛好變成在我的左右兩方。

順著階梯往前走，來到了⑤處的門。從門下鑽過去，往前直走來到了⑧處。此處有一個蒸汽開關，這個開關和管線控制著蒸汽的流向，也和一些機關的動力來源息息相關。扳





動開關之後，走回到通道，拉動門左邊的開關，把通往⑥的阻礙打通了。往右邊轉，看到了一個小按鈕，按兩次之後，房間又開始旋轉，通道又剛好面對⑥和⑧。穿過房間來到了⑥。 在⑥處又有一扇門擋住了去路。往後轉，拉動開關，打開了通往⑦的障礙。按兩次 按鈕，房間又開始轉動，走回③處，在③處再按兩次按鈕，⑦處的門便打開了。穿過房間走到⑦處。在⑦處，走過小橋，進入了巨大的建築物，直接往⑨走去。

這一棟建築物是Riven這個世界所有大大小小的機關的動力供應與控制中心。往前往下直走，在（12）和（14）處扳動開關後，再走回到③處。穿過橋樑，往前直走進入洞穴通道，走到中途時，在左方發現有一個門；停下來



往左轉，打開門之後進入其中，房間之內有一張椅子，走到椅子前面，往後轉面對進來的門，在左方

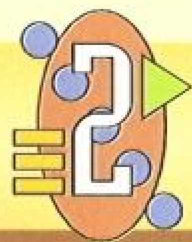


和右方各有一扇小小的圓形眺望窗。往左方的眺望窗走並向前仔細一看，發現可以看到（17）號房間的內部景觀。在旁邊的扳手控制著房間入口處的門開關。扳動扳手後，可以打開（17）號房間的入口。右方的眺望窗可以看見（18）的景觀，但是目前無法做任何事情。

回到通道並往（17）走，進入（17）之後，離開門到（18），此處有一個電車車站。按下藍色的按鈕後等一陣子，



便會有一台古老的舊式電車來到面前，這時進入電車並坐上座椅。這台電車的控制相當容易，先把扳手由左方往右邊扳動，車子便會轉一個方向，然後扳動中間的另一個開關，電車便開始開動了。經過了一陣子天旋地轉之後，我來到了地圖上標號（19）的地方。

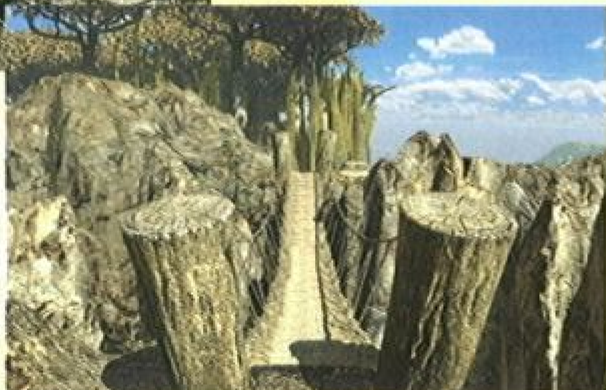


森林之島

這個島嶼看起來比較有一點生氣了，至少舉目望去，綠意盎然。我緩步走向（20）處，發現山壁上有一個小小的卵圓狀物體，按一下便會轉動。在



此時實在看不出它代表著什麼意義，只好暫時把疑惑放在心中，繼續往前走了。



到了（21）處的洞穴後右轉，走上階梯後再一直往前走，便到了（22）處；通過小門後走入左方的叢林，這裡有另一條小路，可一通往另一個會轉動的石頭。（如果找不到的話，此處的地標就是一把插在地上的巨劍）。

繼續向前走，通過（25）處，來到了（30），初抵此地時，在遠方的左前部有一個守衛高塔，這時塔上的警衛會



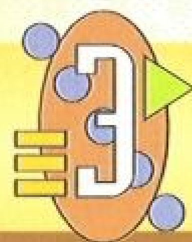
拉動警鈴。不理會他，繼續往前走，來到（43）處，村民大概因爲害怕陌生人的關係，看到我就一個接著一個地躲到暗處去了。沒有人願意和我談話，只好繼續前行。



通過了走道來到（41），有一座小碼頭。在（39）處開始往上攀爬一座接著一



座的樓梯，穿越村莊，到了一個看起來像是山腰的小平台。這裡有一個小祭壇，還有一具看起來像是潛水艇的機器。拉動機器旁邊的扳手，這台奇形怪狀的機器便會下降進入水中。再往回走一路走回（24）處。在（24）處，有一台小小礦車，進入礦車之中，拉動扳手，開始了一段驚險刺激的水底快車之旅。

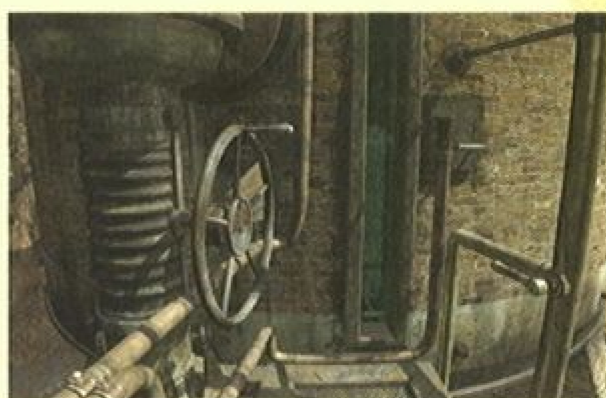


實驗室之島

下車之後，我發現自己抵達了地圖上標號（44）的地方。從（45）處下車並往海面上走，來到了



（46）；這裡有一個三段的開關（請先隨便扳動，看一看是哪三段），看一看這個開關的結構，應該是控制著這一整做島嶼的電力來源和分配。把這個開關順時鐘扳動一次，也就是扳到中段的位置，這樣就會有電力通到（47）了。

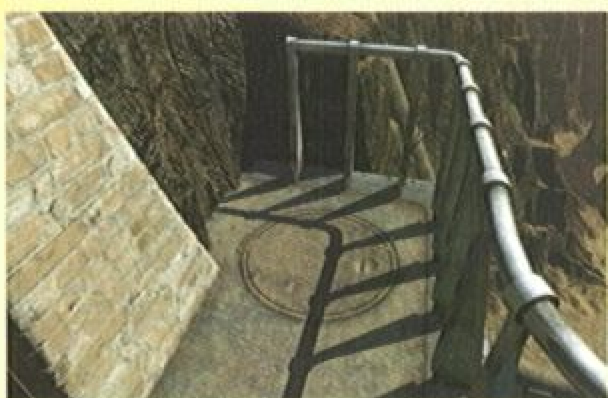


往岸邊走，走回到（47）的

位置後，在（47）處面對著門，在右方有一個小開關，扳動它便會讓鍋爐內部的沸水降溫。轉動左方的轉輪，這時會緩緩伸出一根排水管，把鍋爐內部的水都排光光了。等到水都排完之後，向左轉九十度，在成對的水管上有另一個小開關，轉動它後，這時鍋爐內部的升降梯就會有動力了。

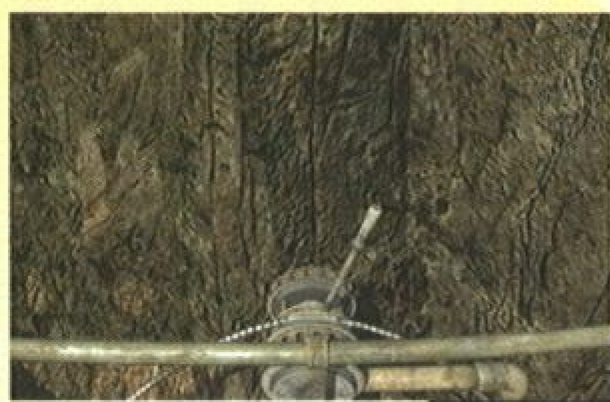


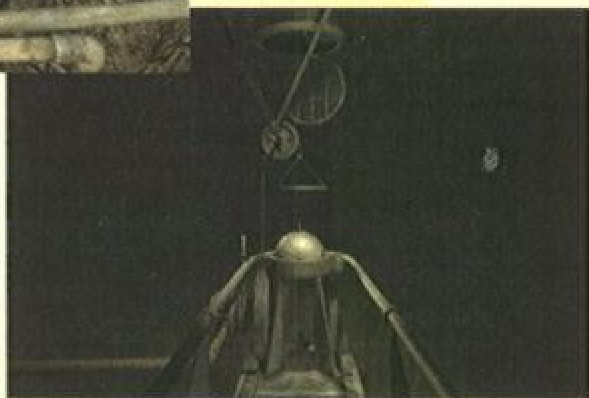
回頭往右邊走回這棟小小建築物的入口處，這時入口處的門應該就可以打得開了。進入裡面，向下爬入樓梯，一直爬過水管，有幾個螢幕是完全黑暗的，什麼都看不到，（反正滑鼠一直往螢幕的正中央按就會往前走了），到最後光明重現時，我發現自己來到了地圖上標號（49）的位置。



走出黑暗的水管迷陣之後，沿著道路一直往下走，向著標號（50）的方向。在陽台的地面上有一個小頂蓋，蹲下來把頂蓋打開（因爲只能夠從這個方向開啓這個頂蓋），左轉回過身再開門入內；進入一步後，立刻向後轉三百六十度把門關上，便發現在進入門的位置有兩條左右通道，分別通往（51）和（53）。

一路往（53）的方向走，在半路上的右邊有一個小開關，推動開關後再走回到（52）處。在（52）處有一個有趣的小機關，因爲目前沒有電力，所以變不出什麼把戲（註：如果此處有電力供應的話，可以打開金屬球狀體，從右邊的碟子取一顆小誘餌放到中央位置，再拉動扳手，球狀體便會下降進入水中；等一陣子後會聽到陷阱裝置關上的聲音，再度將陷阱提上來，打開球狀體一看，便會看到逮到了一隻可愛的小青蛙）。



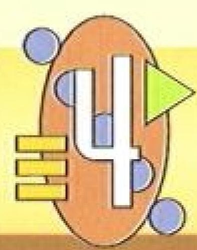


無聊之際，抬頭往上一看，發現有一個通風管的開口。剛剛在（53）附近扳動的小開關，就是爲了關閉此處轉動的風扇，這樣才能夠安然無恙地爬進去。慢慢爬到了（54）後，跳下來一看，原來我爬到了Ghen的實驗室。桌上有一本手札，打開一看，是一些手寫的雜記，（請拿出紙筆，把其中五個圖樣符號畫下來，這對日後的解謎相當重要）。看完之後，我向左走到有一個藍色按鈕（呼叫電車用的）的門前，打開門一看，原來剛剛有經過這裡。出門後右轉，沿著長長的橋一路往前走，發現前無通路；這時我扳動了一個小扳手，便有一座橋樑緩緩下降，讓我重新回到了發電機之島。









4 發電機之島

往前走後進入建築物之中，走到⑩處，轉動此處的一個轉輪，可以把橋身延伸到⑨處。再往回走到（13）處，這裡也少了一段走道。轉身並壓下小按鈕，便可以讓通往⑥的走道慢慢地出現並連接起來。回到地圖上標號⑨的位置，面對⑦，在右手邊有一個把手，拉動把手，眼前原來平置的鐵橋突然間往上方舉起。只要等一下子，便可以由⑦直接走道（11）去了。走過橋，回到地圖上標號（53）的位置。



5 實驗室之島



回到（54）處的建築物，由另一個門走出去到（55）（如果此時看不到電車，回到（54）的地

方再按下藍色小按鈕）。進入電車之後，依照剛剛的操作方式，到達地圖上標號（56）的地點。



地圖之島

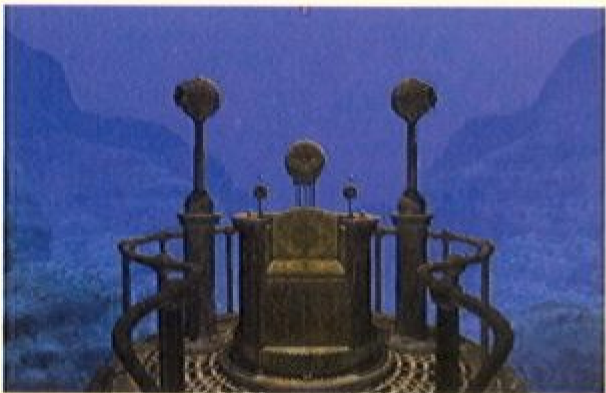
由左邊離開電車，進入一個通道的入口後一路往前直走，便來到了通往（62）的門。爬上階梯後來到（61），進入一座升降梯，再按下左下方的小按鈕，便上升到高地處。升降梯停止後，往前直走，向下看便可看到一幅地圖樣的東西。按下其中任何部份，便可發現有水流充滿了其中某一區塊。

回頭走到（60）處，可以看到一個不同旋轉的球狀體，倒是有一點像電影『接觸未來』中那個可以轉換時間空間的神奇機器。看起來好像沒有什麼可以嘗試或發揮的地方，只好沿原路一路走回到（56）的地方。



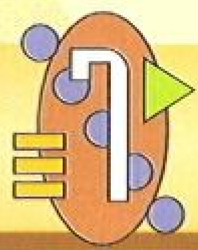
進入電車後，把扳手由左方扳到右方，電車便會轉動車頭改變方向，然後不要啓動電車，直接下車，便可以到月台的另一邊冒險了。在地圖上標號（57）的位置拉下扳手，然後進入電梯，按下按鈕讓電梯下降。走出電梯時，發現Ghen竟然在通道上鬼鬼祟祟地不知道在做什麼，然後突然拔腿就跑；我一路追過去，看到他以迅雷不及掩耳的速度跳上電車，頭也不回地就走了。

依照目前的情況是追不到他了，我只好走回到（58）的位置，坐上太師椅，按下按鈕之後，竟然被送到了海底。我分別試了一試，右邊的機關可以讓我啓動不同顏色的燈泡（請用紙筆把每個不同形狀的符號所相對應的燈泡顏色記錄下來，不會亮的那個燈泡是紫色的，因爲燒掉了）；而左邊的機關則可以讓我從不同角度觀察到凱瑟琳（Catherine）的一些情形。把該做的事情都做完之後，回到（59）處，搭電車再度回到森林之島，也就是地圖上標號（29）的位置。









森林之島

從（29）沿著走道走到標號（28）的地方。此位置是一個電梯，前方有一個藍色按鈕，是用來呼叫電車用的。附近有一個拉桿，拉動之後，前方的密門就會打開，可以出去到（27），但是一旦出去，魚嘴巴就會關上，不能夠循原路回來電梯；所以先不要往前行，拉動右手邊的拉桿，讓電梯再往上升一層。

抵達上一層之後，往著旋轉大球的方向走；繞過之後，來到標號（31）的建築物。進入建築物之後坐上椅子，先拉動左方的拉桿，突然之間，整個椅子被舉到高空；往下俯視，可以看到帳棚狀的搭建物。拉動右邊的拉桿，該處的地板便會關閉起來。完成了該做的工作之後，把椅子降下來，走回到剛剛的電梯，往下降一層，再拉動左前方的拉桿，由前方出去，通過標號（27）的位置之後，一路經過（21），來到（35）。





在（35）的位置上，可以看到兩隻海豹正懶洋洋地躺在石頭上行日光浴。在這兩隻海豹所躺的大石頭後方，可以找到另一個石中球，不過石中球並不影響遊戲的進行，所以可以不必理會這些東西。沿著路





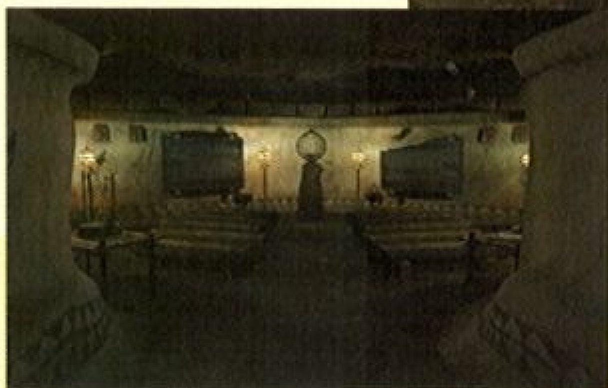
繼續往前直走到（34），有一個乾涸的水池；打開右下角的開關，水便會從某個出口開始流出來，但不會充滿整個水池，而是形成一隻動物的形狀。

往前直走下階梯之後，來到了（40）。之前在標號（39）的位置所降下來的潛艇狀機器，剛好就在眼前。我進入潛艇之中，準備進行一趟前所未有的海底之旅。

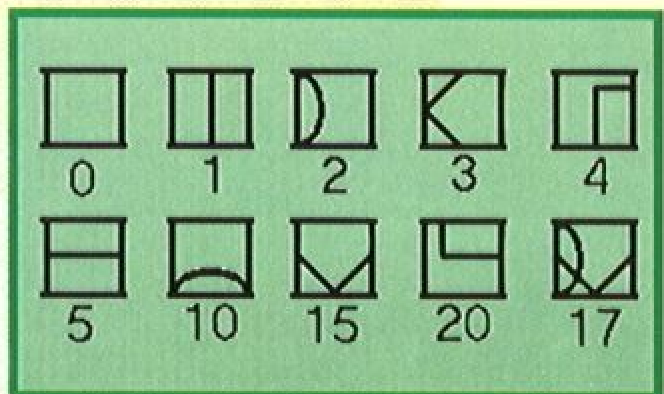
在開始啓航之前，先給各位讀者一些行前須知：這台機器總共有三個重要部位，中央的拉桿同樣是控制頭部的方向，每扳動一次，會轉動一百八十度，回頭時一定會用到；中央下方，有一個可以左右滑動的東西，這是在遇到鐵軌軌道接合點時，也就是交叉路口時選擇右邊或左邊的依據。至於右方的拉桿，就是啓動引擎了。要注意的是，請先看一下地圖：假設你現在在地圖標號（33）的位置，要想開到（38），自然是要先掉頭；在（38）和（33）之間，總共應該有兩個交接點，但實際上在妳由（33）掉頭時，已經自動駛過第一個交叉點，再往前遇到的已經是第二個交叉點了。把這一點記在心中，再善用掉頭的拉桿，就不怕在海底迷路了。

將潛艇開往（33）處，打開頂部的艙蓋；爬出去之後一直往上行，來到一個房間，內部有五個拉桿。把這五個拉桿都往上拉，





轉身從窗戶往外看，發現五個地點的潛艇停靠環都伸出來了，這樣便可以開始往下一個目標前進了。回到潛艇之中，將潛艇開往（38）處，這裡是一間舊式的學校。進入教室的門之後，立刻向左轉，可以在門的左邊看到一



個遊戲，這個遊戲的目的是讓玩家瞭解每一個符號所代表的對應數字。拿出紙筆畫下每一個圖形所對應的數字，便可以回到潛艇，然後航行到 （42）。

爬出潛艇之後，往前走會看到一個帳棚狀的搭建物，向前走到底並拉下拉桿，從搭建物的頂端降下一根小棒。往前走，伸手拉一下那根小棒（動作要快，不然一下子小棒子又被拉回去了），就會被慢慢地被往上拉去。到達頂端之後，往內看，發現是一間囚房，裡面還關著一個犯人。向右轉再按下牆



上的一個按鈕，便可以打開牢門；進入囚房一看，犯人已經不知道溜到那裡去了。

拿起地上的鐵蓋，開動其下方的隱藏開關，便可打開牆壁中的一個密道。進入密道，竟然伸手不見五指、一片漆黑；不過只要一直往前走，到最後將會看到光亮。

來到了地圖上標號（36）的位置上，前方是一片汪洋，在左牆上有一個燈泡；點亮燈泡之後，轉身往回走，藉著剛剛點亮的燈



光，便可一一打開剛剛看不到而錯過的其他燈泡，通道也就大放光明了。

在往回走的路上，我發現了另一扇門，打開門之後，往（37）走去。這房間看起來似乎是一個必

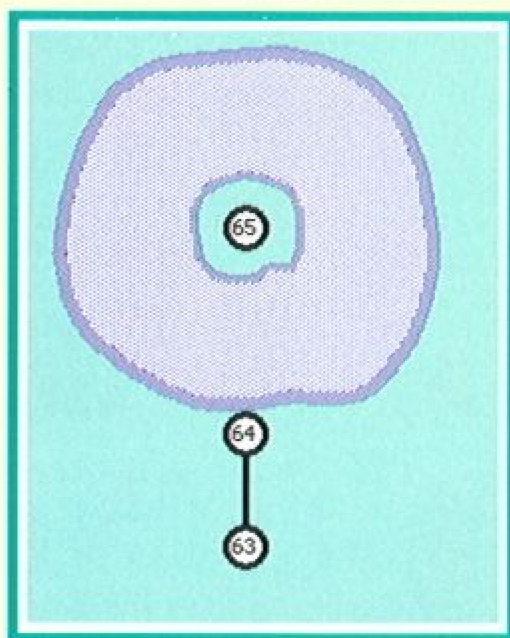


須解開的謎題。地上有許多根小石柱，每一根石柱上面都刻有不同的動物。請依下圖的順序和圖案推動石柱，一切完成之後，便會出現一個小書架，上面有一本時空傳送書。用手觸摸書上的圖案，我突然間感到一陣暈旋。





我發現自己被傳送到了另一個空間，灰茫茫的天色，奇異的建築物。因爲不知到要做什麼，只好

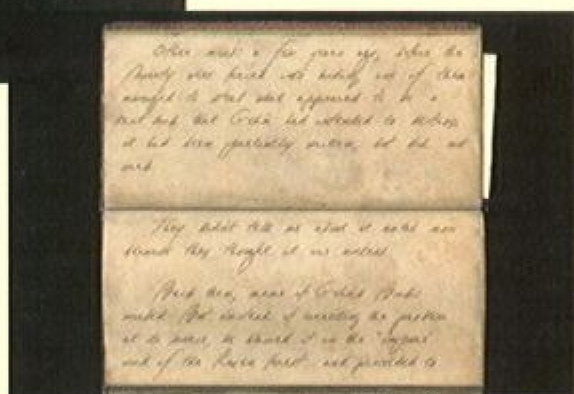


轉身往回走；本來想再藉著時空轉換書回到原來的地方，不料中了埋伏，被幾個野人抓到了地圖上標號（65）的囚房。

我往窗外和門外探探，沒發現什麼特別的地方。站著面對囚房的入口發獃（一定要維持這個方向，幫助你的人才會在一段時間之後出現），沒多久後突然進入一個婦人，說了一大堆聽不懂的話，把凱薩琳手札和囚禁者之書還給我。（這時候，不要無聊把書打開，觸摸其中的動畫圖案；如果你如此做的話，遊戲就結束了。）打開手札從頭翻到尾，我發現有五個符號，可以用剛剛在學校所歸納出來的原則解碼（請玩家一定要在這裡自己用紙筆畫下來，因爲每一套遊戲可能都不一樣）。過沒多久，維持剛剛的方樣和姿勢，又進來一個人，送入了一本時空轉換書，這一本就是讓我回到原地的法寶了。







未來的目標已經昭然若揭，雖然路途有一點遙遠，我還是決定一路往回走到地圖上標號④的位置。在（32）處的密門，拉動右方的拉桿即可打開。在（43），降下一段小梯子，就可以抄近路，不必再辛辛苦苦地開著潛水艇在水底亂闖了。

9 發電機之島

我心裡突然有一種感覺，整個事件似乎已經快接近尾聲了。我回到④的房間，設法旋轉房間，讓通道和⑦剛好相連接。（如果此時您尚未利用⑨的拉桿讓橋段上升，請先完成後再由⑥繞回並旋轉房間），往上一路走到（11）。往前走，又是一道謎題擋住去路，解法很簡單，依照下圖，把適當顏色的小球放入正確位置即可。放好之後，往回走，在接近出口時掉頭，再慢慢地往謎題走去，特別注意右方的走道，有一個比較突出的部位，打開之後發現是一個隱藏式的按鈕。如果剛剛的幾顆小球排列正確，壓下按鈕之後，會聽到一陣鑽地的聲音。這時候在Riven世界的五個旋轉巨球應該有了動力。



該是初試啼聲的時候了。透過⑥回到屋內，這次取左道，往下走，來到標號（13）的位置，這位置剛好位於幽道的入口處，不太明顯。向右轉再壓下按鈕，地板突然間會往下降，讓我來到了地圖上標號（15）的旋轉巨球。

在快接近旋轉巨球的時候，有一個算是短距離的望遠鏡。往前近看，發現有許多圖案迅速地在變換。要讓旋轉巨球停止，必須要在適當的時候壓下變換窗上方的按鈕，而所謂適當的時機，就是在某個特定圖案出現的前一瞬間。這個地方沒有什麼秘訣或解法，只要多按幾下，應該都可以成功。如果壓對了，快速變換的圖案會慢慢地停下來，旋轉巨球也會裂開，中間又是另一道謎題。

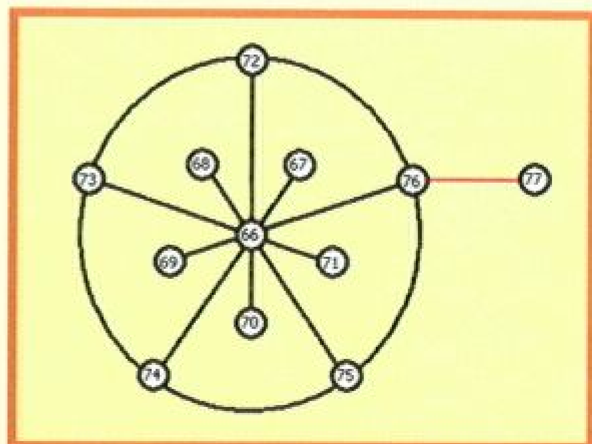


往前走，取得謎題的放大視野。這時候，之前在Ghen手札之中所抄下來的五個圖形便派上了用場。由左至右，設定好正確的數字之後，壓下按鈕並使用出現的時空傳送書。

10 Ghen的房間

我發現自己被囚禁於一個大籠子之中。稍微轉身看一下四周環境，我發現到在鐵棍上有一個按鈕，反正也不能夠做什麼，就壓下按鈕；沒多久後，Ghen就出現了。這個人有點奇怪，跟我說了一大堆莫名其妙的話，還把口水噴到我的臉上。沒多

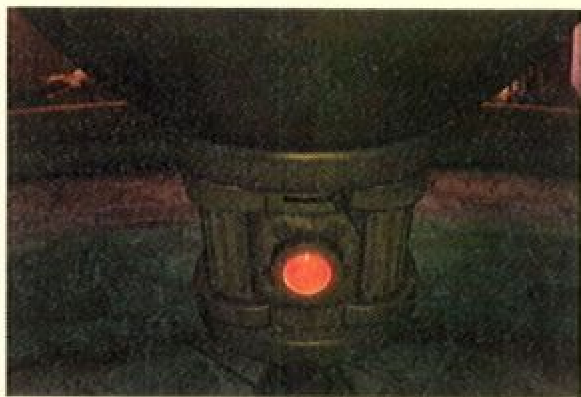




久後他大概說累了，發現我身上有一些東西，便突然伸出手把我身上的囚禁者之書搶過去。這時我想被關在這裡和被關在書中其實也沒有什麼差別，於是便趁他打開書並問我那是什麼碗糕時，伸手觸摸圖案，然後我便進入了書本之中；不料Ghen這個笨蛋竟然也好奇地跟了進來。由於囚禁者之書一次只能關一個人，所以我便被釋放出來了。

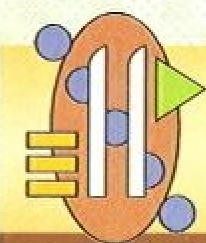


到標號（72）的位置，啓動開關，其他在這個房間的時空傳送書便都有了動力。（這個鍋爐狀的東西，有一扇透明小窗，當有動力時，窗內是呈現橘紅色的。在標號（75）的地方，有一根拉桿，拉下之後便可以打開籠子。走到標號（76）的地方，是一個小梯子，往下爬到底，便是Ghen的臥室，在地圖上標號（77）的位置。



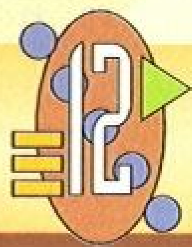
稍微四處看一下，在Ghen的床邊，有一個小桌子，上面有一本小手札，重要的是在右邊有一個小圓球，壓下按鈕打開之後，會發出五個聲音。（請玩家先在這裡存一個檔，不然就用任何方法把這五個音記錄下來，因爲等一下立刻會用到）。在後面有一個投影裝置，可以看到凱薩琳的影像和聲音。回到（69）處，找到封面上只有一個正方形的時空傳送書，打開之後，觸摸其中的動態影像。



 凱薩琳之島

我看了一下地圖，發現自己位於地圖上標號（78）的位置。沿著路往前直走，進入電梯；這個電梯的鎖還眞是奇怪，竟然是聽力測驗。我依照剛剛的順序把五個音輸入，拉動拉桿，便搭乘電梯往頂樓直升。凱薩琳見救兵來到，喜出望外，一面向我傾訴感激之情，另一方面也掩不住心中的喜悅。走回到地圖上標號（78）的旋轉球，使用時空轉換書回到Ghen的書房，找到封面上有五個方塊的書，觸摸其中的動態影像，一切似乎又回到了最初。



 尾聲

所謂解鈴還需繫鈴人，一開始不知道要做什麼的眺望鏡，竟然是最後破解謎題的關鍵所在。走回到地圖上標號②的位置上，挪動左支柱上卡住的東西，起身之後，依照之前在凱薩琳的手札中抄錄出來的圖形所對應的數字順序，壓下中央地面上蓋子的五個按鈕，由左至右，分別代表一到五。按下機關，蓋子便應聲打開了。旋轉右方的旋轉桿，讓桿子朝下，壓下按鈕，發現眺望鏡的尖端往下降了一點，多壓幾次，便壓破了觀景窗。





然而，壓破的只是一片觀景窗嗎？凱薩琳和Atrus終於重逢了，他們先後利用時空轉換書，回到了原來的世界，書卻掉入了地面的裂縫之中。萬念俱灰之際，我縱身往斷崖跳下，竟然被無限的星光宇宙所吞沒。當我回顧前塵，我終於發現，一切的起源竟然是由於這個宇宙間的裂縫。沒有人知道，這個裂縫存在多久，何時開始，以及一切是否眞的都結束了。

¡ „END

LANDS OF LORE
GUARDIANS OF DESTINY

黑暗王座II 命運守護者 完全攻略（下）

／趙振威

步驟14 要塞

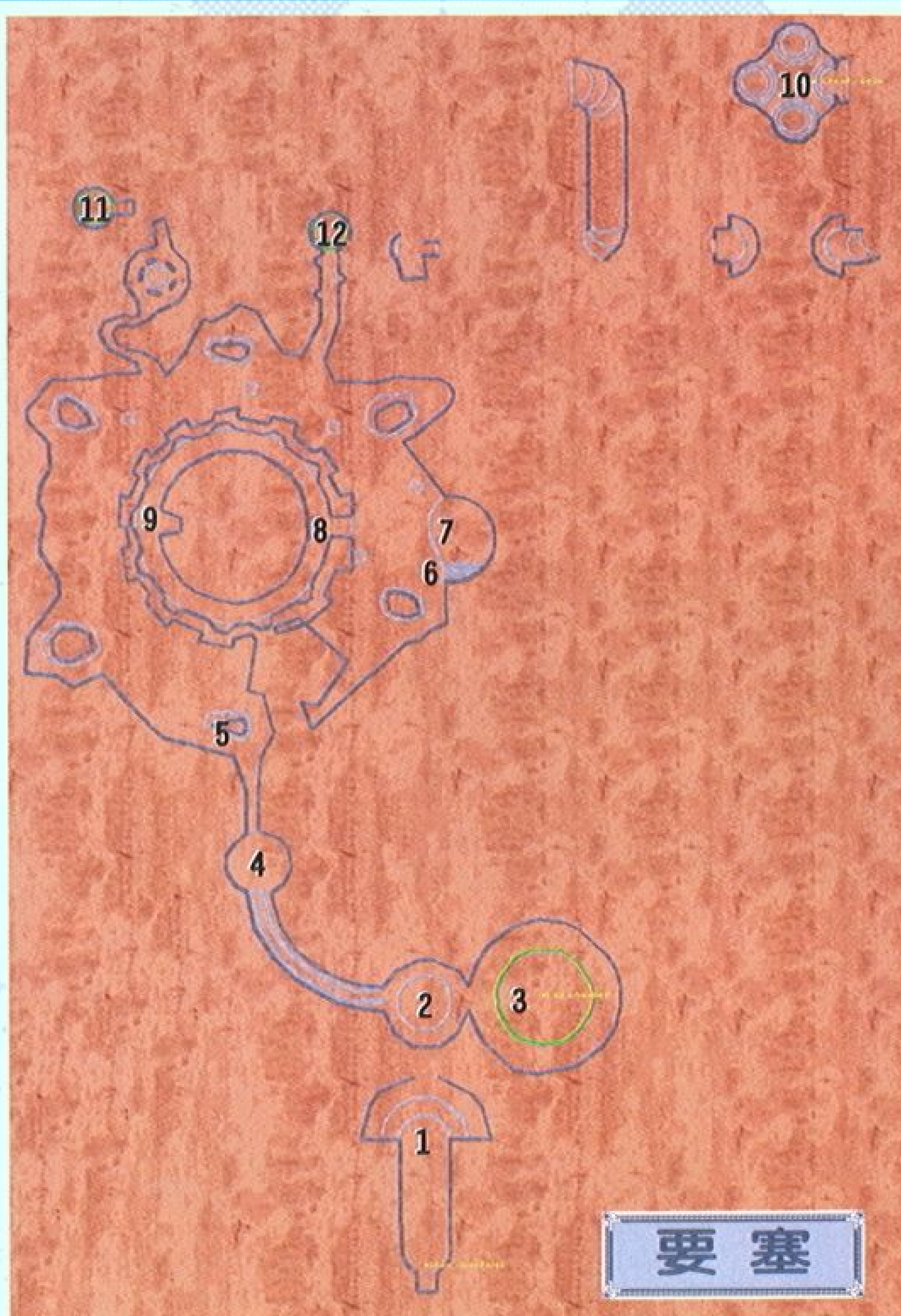
要塞其實是個很、很討厭的地方，最難纏的還是那些長得像外星人的魔法師。一般的魔法師對法術的防禦力很強、肉體不堪一擊、法術攻擊超群，這些都符合要塞魔法師的特色，但這些魔法師還會飛，不但飛得高，還飛得特別快！這些魔法師十分難纏，數量又多，牆壁上也有各種可供他們神出鬼沒的通道。沒關係，我們逐步看看怎麼樣解決這些生物比較好。



▼要塞可怕而猙獰的外表



▲朝遠方的魔法師射擊武器，先發制人



進入要塞之後，出入口就會封閉起來。繼續向前走，可以看到門前1處有一個石柱。碰一下石柱上面的球體後，球體會發亮上浮，放出裡面二個魔法

師。它們通常會先出現在下一個房間高處的光柱中（似乎可以幫助他們回復生命），看到你之後就會展開攻擊。攻擊的方式有三種：第一種是放出一團像惡鬼的氣體，具高度追蹤性，會不斷地纏住你，消耗你的生命點數；第二種是射出像Plasma Staff般的紫色光球，追蹤性極佳，可以做接近90度的空中轉彎，幸好破壞力不大；第三種是在地面立起一根根的光柱，破壞力極大，即使是化身爲獸人，只要碰上三根光柱馬上一命嗚呼，連復活用的戒指都來不及補命。爲了避免魔法師突然放出光柱，最好不要追著它們不放。當魔法師在光柱中休息時，用火球（兼具照明功效）連續轟擊這些魔法師，當他們衝到門外來追殺時，把第一扇門關上。雖然它們還是可以沿著牆壁上的通道飛回去，但有時運氣好會導致程式出現臭蟲，讓它們卡在牆壁上不動，只要追過去揮幾次刀就可以把它們砍死。用這個方式解決掉所有的魔法師後，觸碰2處如眼睛般的圓球，可以開啓左側和右側二扇大門。



▼Dawn低估敵人的力量，反而遭到囚禁



▲先打破這些蛋，否則背後會十分危險

先向右轉，在3處的房間中，你可以看到一個綠色的池子，裡面整整齊齊的排列了八個蛋（是不是很像異形電影中的場景？），把這八個蛋統統打破，否則繼續前進時這些蛋會同時孵化，放出大量的怪物群。破蛋的過程中，每打破一個蛋都會導致房間中央頂端射出大量的光球，最好用弓箭射破一個蛋之後，就停下來喘口氣，等生命點數回昇。將蛋全數打破之後，再繼續朝4處前進。

沿著通道來到一個圓形的房間後，碰一下4處的圓形球體，整個房間會開始下降。沿著底部的通道，可以來到一個大形的圓形建築內，裡面全是討人厭的魔法師。這個地方的每一個魔法師有固定活動區域和出入口，抬頭看看牆上，不時可以看到他們像蜜蜂一樣在出入口盤旋。剛剛到達此處時是魔法師最多的時候，有一場很苦的仗要打。

第一件事是先找個安全的地方。在最北端有二個通道，只要清除掉二側像砲台般的柱子，就可以用來暫時躲避魔法師的追殺。接下來出去到處走，把武器換成冰系的戰斧，如果碰到那個笨笨的魔法師逼近，只要砍二刀就可以把它送上西天。沿著圓形的廣場不斷移動的同時，可以在路上看到不少像4處的圓球，一一觸碰之後圓球會昇起發亮，而四周的地板也會分別打開，露出大量的葯草供你使用。在四處征戰時別忘了撿些現成便宜，還記得我們第一次怎麼解決魔法師的嗎？在這個地方，有時魔法師也會卡在出入口附近的牆壁上動彈不得，看到之後馬上過去給他們二記。以筆者的習慣來說，每殺死一個魔法師之後就會存一次進度，以蠶食的方法把這些魔法師一一解決，這個過程可能會花上一、二小時，請努力發揮你的耐心。

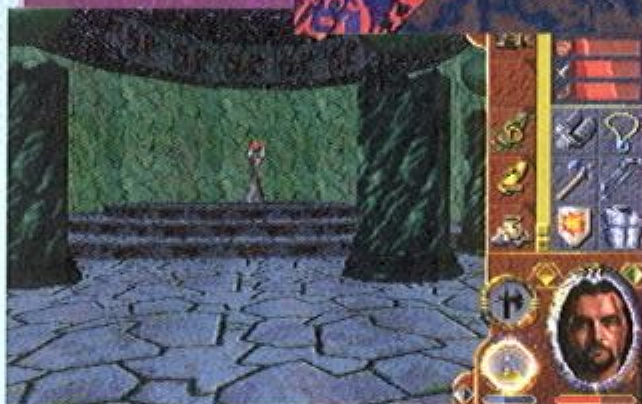
沿著左上角的通道走到一個祭壇旁邊，先解決掉二側的砲台後，跳到11處中央的鐵板上，可以找到被囚禁的Dawn，只可惜你必須取得夢之石才能還她自由。在12處有三個被囚禁的女人，除非你把所有的魔法師都解決掉，否則她們不會離開那個牢籠。要不要救出她們，就完全看你的表現了。

現在走到6處，面向東側，抬頭向上看。在這面牆壁上滿是粉紅色的平台，一路像天梯一樣向上延伸。開始向上爬吧！公式是先跳上粉紅色平台，再面向東跳上綠色的細小走道，再跳到下一個粉紅色平台。重覆這個動作，直到你爬到頂端爲止。如果這時有些魔法師還活著，會施展法術攻擊完全沒有反抗能力的你。別緊張，他們的破壞力量有限，只要不斷地向上爬，應該不會有生命的危險。

到達頂端之後，你可以在7處看到一條隨著光球飛射而出現的橋樑。抓準橋樑出現的時間衝過去，在8處的圓形通道中滿佈著砲台，一一肅清之後



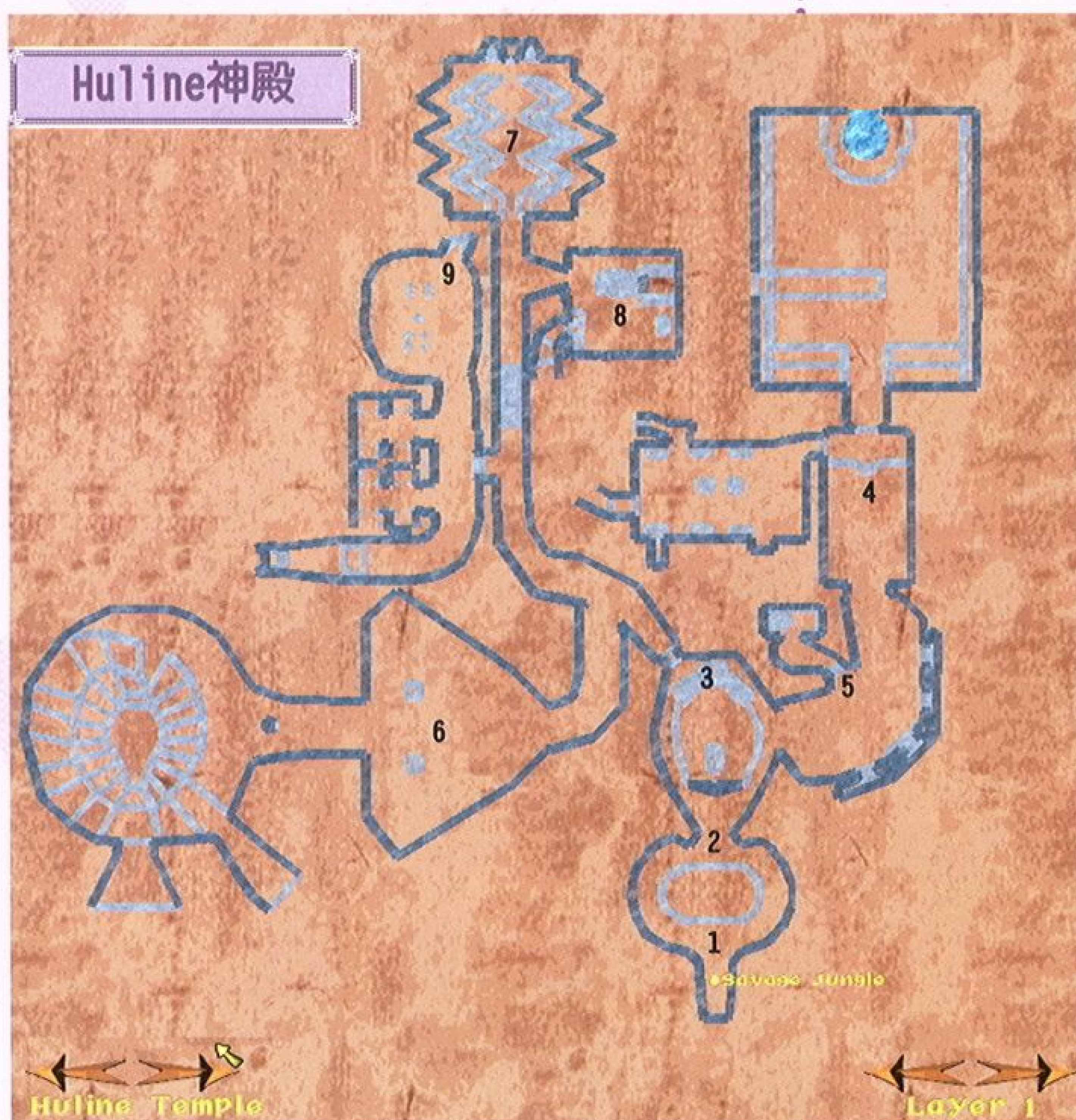
▼遠方的紅光，就是夢之石的所在處



▲魔法師與大魔王的分身交戰

進入9處的大門。你會看到一段精彩的動畫，魔王的分身會變成像蜘蛛般的形態，將房間中的魔法師一一擊斃。接下來這個分身會不斷地向主角示好，叫主角跟他過去，只可惜這場戰役還是難免。打倒這個傢伙之後，沿著通道走到10處的平台上，拿下夢之石，跳入傳送器可以傳送回出口附近。利用夢之石就可以打開出口（開門之後記得把夢之石拿回來），不過我們還有些事情沒做；請走回11處的房間，利用夢之石放出Dawn。接著在地面的約材中找些必備的用品，你身上必須有一片銀葉、二份aloe（綠色細長的葉子）、二份LampLight Eggs（在叢林中讓你看清黑暗景物，像植物果實般的東西）和二份Vemon Sacs（看起來像紅白色的腿）。將LampLight Eggs和Vemon Sacs融合在一起之後，可以製作出Poison Paint（用來將武器加上毒素的約劑）。現在可以帶著夢之石，離開這個要塞，由於開啓Huline的夢之石已經到手，請沿著原路離開魔爪山，回到蠻荒叢林。變成蜥蜴之後跳入叢林中標示9處的洞口，一路往西前進，回到2處的Huline神殿。在進入神殿之前，請記得在身上留一片銀葉，如果在博物館中曾經把那枚三角形鑰匙帶出來的話，也記得放在身上。

步驟15 Huline神殿



到達神殿之後取出夢之石，在阻擋入口扇形大門的中心使用一下，大門就會打開。點一下黑暗的入口之後，就來到了神殿的第一層。

這座神殿中的層數相當多，我們來此的目的是利用手中的夢之石啓動古代人的科技，才能找出魔王的大本營。一進入神殿之後，魔王的蜘蛛大軍就會開始增殖，最後會從神殿的二個地方湧出來，對盧瑟形成前後夾攻的情況，所以最好先把一個出口封閉，受到重傷時才有退路可以回復生命。蜘蛛大軍雖然不是群居的動物，行動時也個別獨立，但是對付外來的入侵者卻是採取圍攻的戰略，只要被一隻纏上，附近的蜘蛛就會呼朋引伴展開圍攻，十分危險。以目前手中的武器來說，只有冰系戰斧可以發揮凍結效果，暫時把面前的蜘蛛凍結，阻擋敵人的攻勢，其他武器對蜘蛛的傷害效果都不大。不過遊戲中有一項“特色”，當遊戲中的怪物要展開攻擊時，一定會停下腳步；換句話說，只要盧瑟時時保持移動，大部份的敵人都無法打中主角，所以在碰上敵人大軍時，千萬別被敵人包圍。

進入神殿之後，你會來到1處，面前有一株樹木，但是在樹下躺了一具屍體。打開2處的門之後，你可以在3處看到一個祭壇，上面左右各有一個空碗。現在把身上的Aloe（綠色細長的葉子）放在左側的碗中，把Poison Paint（看起來像是綠色的液體，可用在武器上使之帶有毒素）放在右側的碗中，背後原本平平無奇的地面會向下凹陷，並浮出一個平台。嘿！這真是安置屍體的好地方。回頭走到1處，把屍體拖到平台上面。在一陣閃光之

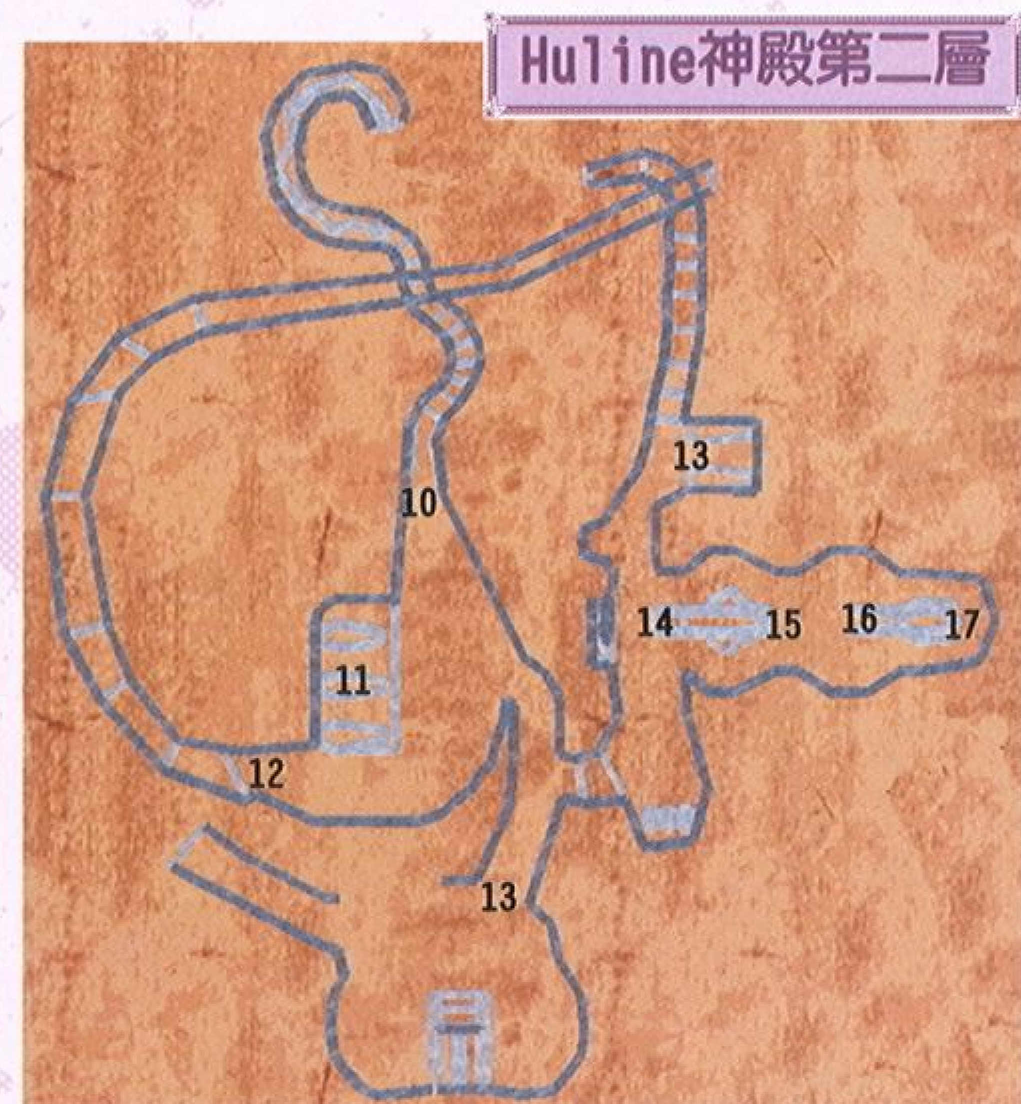


▲取得二枚水晶之後，放在左右的盤子上



後，屍體會自行消失。

現在繼續前進，來到4處像是教堂般的地方，在此處也有一個祭壇。在祭壇左側地上有一根Aloe，右側地上則有一份Poison Paint，和第一個祭壇一樣，把這二項物品放入祭壇之中，就可以讓背後出現一個明亮的光源。在祭壇左側有一個秘密的房間，按下房間牆上的按鈕，可以打開5處的大門。雖然裡面還有其他門戶，只可惜這是個出來用的通路，現在走進去對旅程並沒有什麼幫助。



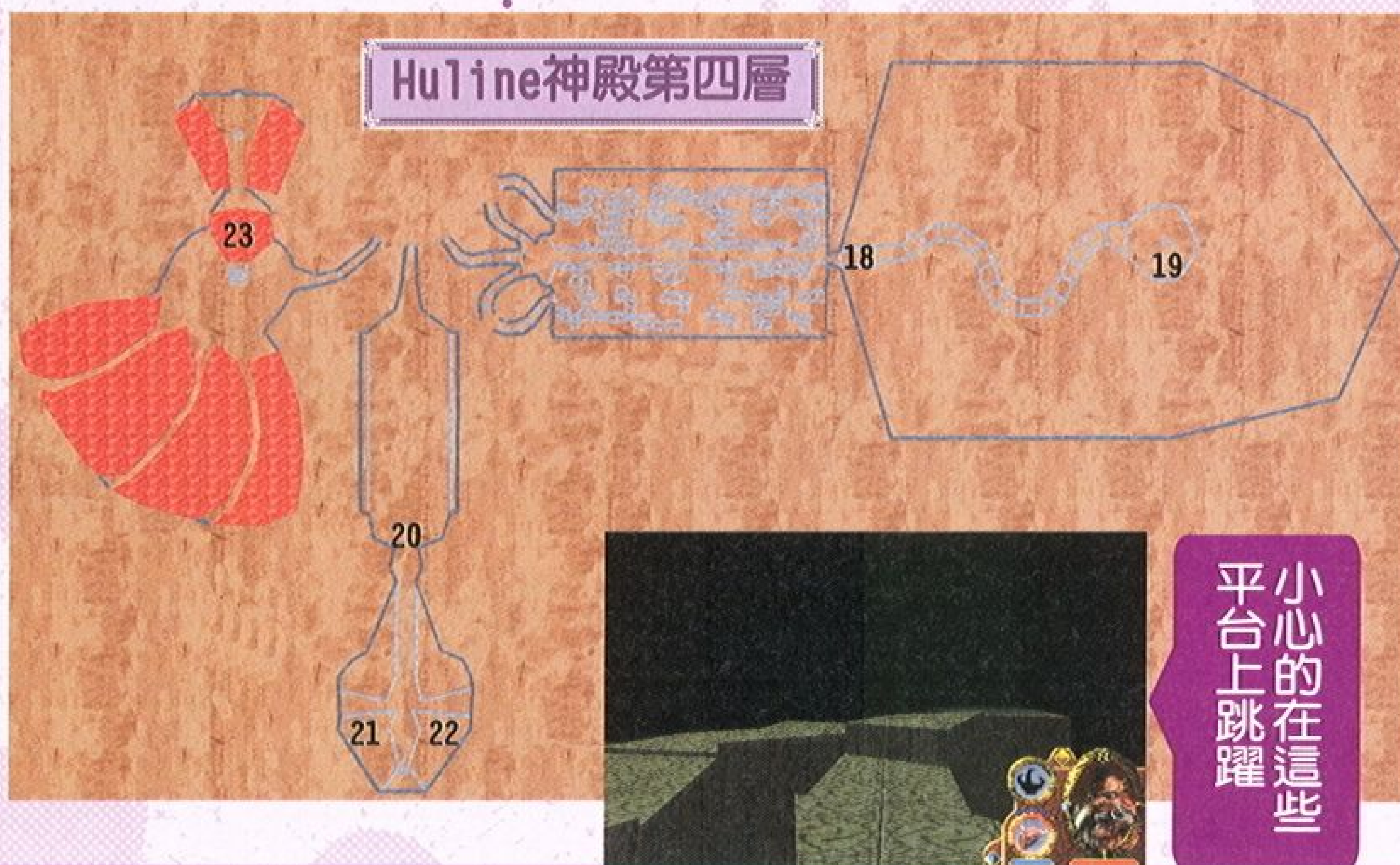
回頭離開房間，穿越祭壇繼續向北走，可以在一個噴泉前面的石碑上看到一枚綠色水晶，拿起它吧！這枚水晶不但可以用來開啓往後的通道，而且也可以打開蠻荒叢林中標示5處的大門，不過裡面所放置的物品早就不足以應付目前的需求，有興趣的朋友請自行取得。

現在回頭看看天花板，是一個巨大的平台，靠四周的柱子撐著。請走到平台之外，開始攻擊支撐的柱子，直到平台壓垮石柱，掉落到地上爲止。這樣作的原因是此處的地板很薄，往往會有蜘蛛從這個地方破土而出，造成前後夾攻的可怕局面。所以先把地面加厚封死，以後的作戰才會有路可退；要不然你也可以直接從此處殺入下面的通道（進入下一張地圖的12處），只是別忘了經常看看背後。

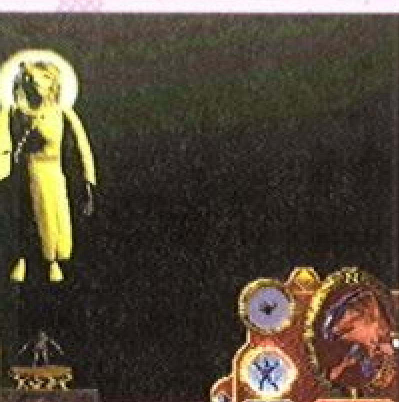
回頭走入5處大門後的房間，可以在四周看到牆壁上放滿了雕像－但還有一個空位。接著走回第一個祭壇，掀開左側牆上的壁氈，可以找到一個秘密的入口。走入這個通道之後先靠著左側前進，可以來到6處，面前有二個空盤。記住這個地方的位置後，回到通道繼續前進，可以在7、8處看到一些十分華麗的建築和房間。在探索9處房間的桌椅時，會出現一隻蜘蛛破牆而出。解決掉這隻討厭鬼以後，進入剛出現的洞口，踏入第二層。

現在開始握緊你的武器（最好使用冰斧和火焰弓），準備面對數不盡的蜘蛛大軍。沿著通道前進之後，你會到達10處。往南方走一點點，你可以在11處的三副棺木中找到一隻笛子。如果你從取得綠色水晶前的地面洞口長趨直入的話，就會直接來到12處。千萬別靠近13處，那裡不但是蜘蛛的大本營，而且還會射出威力強大的火球。

現在把遊戲進度存下來，因爲有一連串的事情要做，完成之後就可以離開這些可怕的蜘蛛軍團。由於蜘蛛碰到你時不一定會攻擊，所以我們先不理會蜘蛛，衝到13處，可以看到桌上有一具屍體。把屍體拖到14處的輸送帶上絞碎，可以在15處拿到一個箱子，裡面裝滿了…呃，殘渣，再把這個箱子拖到16處的輸送帶上面。經過機關的運作之後，可以在17處拿到一個雕像。如果這些步驟還尚未完成時



小心的在這些平台上跳躍



▼又取得另一尊雕像



▲衝到最後，取得重要的雕像

蜘蛛就圍了過來，就多試幾次。這個地方的蜘蛛會不斷再生，保證殺不完，勸各位還是別浪費時間。

取得雕像之後一路衝回第一層，回到5處大門後的房間，把剛剛冒死到手的雕像放入牆壁上的空洞中，就可以在背後取得第二枚綠色水晶。現在走到6處，把手中的二枚綠色水晶放入左右二個空盤之中，面前的門就會自行降下。到下一個房間中按下牆壁上的按鈕，可讓房間中央昇起一個螺旋狀的樓梯。爬上樓梯，往南走過橋之後，會來到神殿的第三層。

一來到這個房間之後，面前會出現三扇門，每扇門都通往第四層的某些地點，目的是要在每個區域中取得一個雕像。先進入最左側的門，你會來到一個滿佈高低平台的房間，最終的目的地是跳到最東邊18處的開口，而在房間的西北和西南角落各有一個按鈕，啟動之後可以讓某些平台自動上昇，形成通路；如果不小心掉了下去，你可以在西側找到二個回到出口用的樓梯。跳到18處之後，先服下一枚Lamplight Egg讓眼前大放光明，然後沿著通道全速衝刺，躲過四周飛射而來的光球。在19處取得雕像之後，會自動傳送回入口。

現在進入中間的門，在下一個房間中的地板會左右傾側。當地板傾斜時向高處爬，按下最高處的二個按鈕。跳回平地，等平台傾斜到另一個方向之後，再跳到平台去按另一邊高處的二個按鈕，就可以開啟通往雕像的20處大門。取得雕像之後，會自動傳送回入口（在這個地方的21、22處，各有一些琥珀和葯材）。

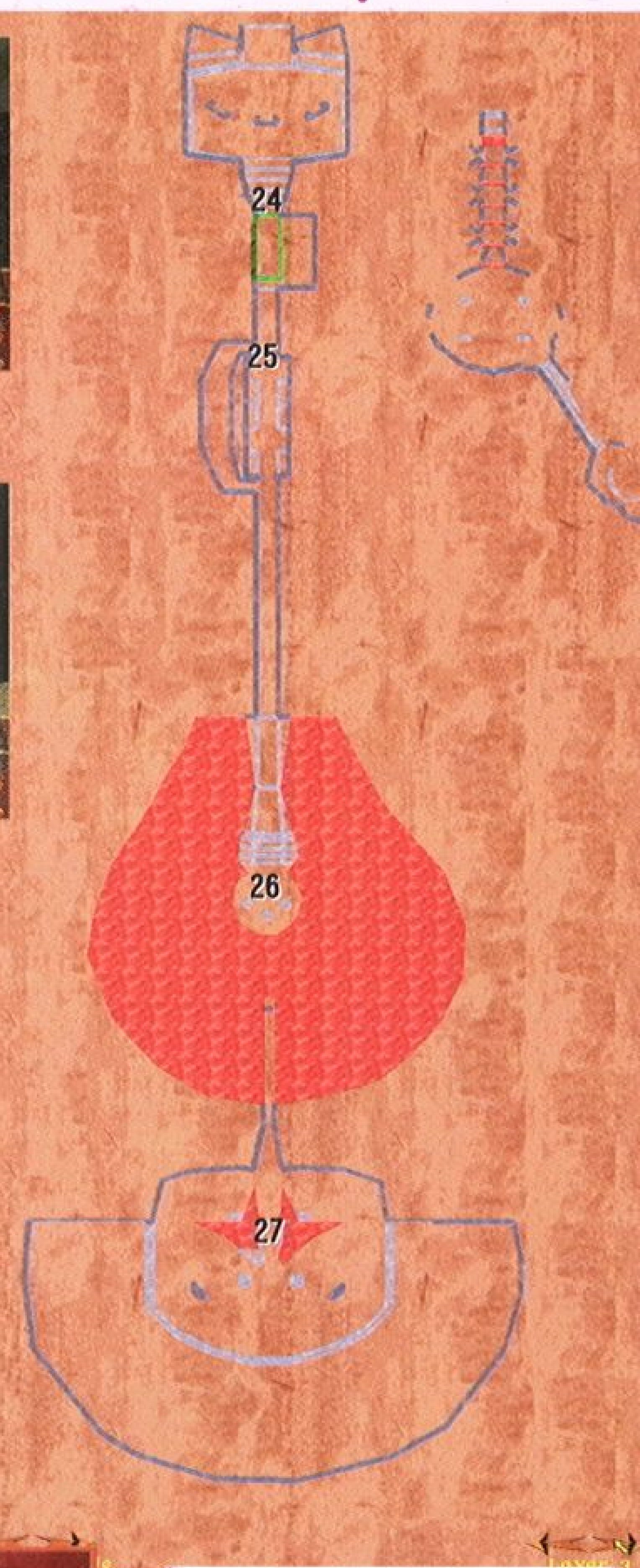
進入右側的門，可以看到左手邊有三條滿是火



▲準備衝過刺目的火焰



▲三個石柱從天而降，把手上的雕像安置進去

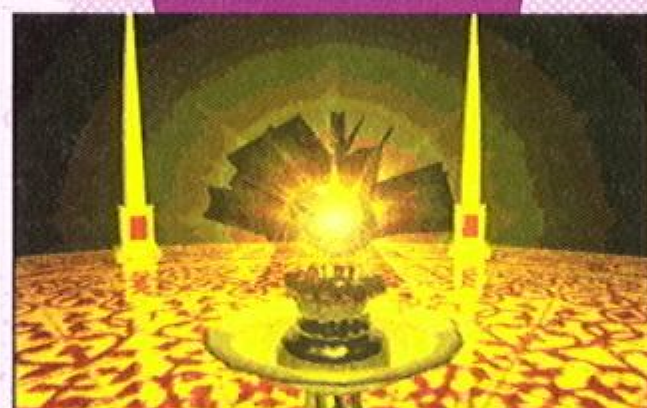


Huline神殿第三層

啟動古代人的科技，浮出海中的城市









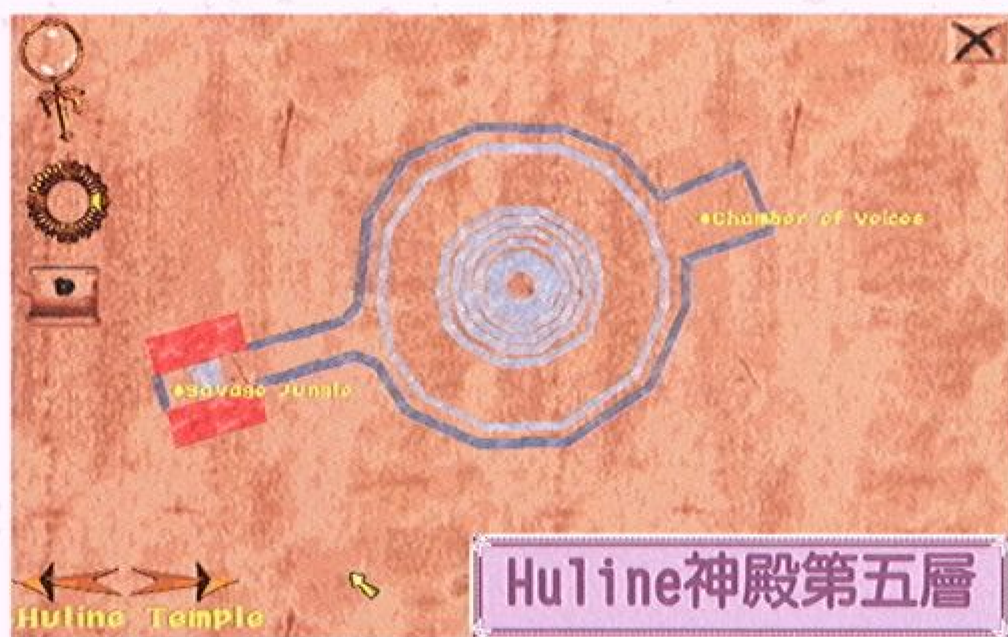
▼打倒分身之後，務必走到正確的出口

▲又一個魔王的分身，好好的解決掉它

焰的通路，每條通路中均有一個綠色的骷髏頭浮在半空中。直接衝過火焰和骷髏頭，按下三條通道盡頭的按鈕（火焰會使盧瑟生命受損，碰到骷髏頭時會被吸取法力），放下23處的橋樑，就可以取得雕像了。

現在三座雕像已經齊備，回到第三層之後，存下遊戲進度。沿著三扇門後面的通道前進，可以來到24處滿地燃油的區域。我們曾經在地底浮台的關卡中看到類似的景像，拿出笛子放入左側的凹槽中，把地面封起來。第二道陷阱是25處不斷旋轉的刀鋒，你可以直接變成蜥蜴衝過去，或是走右側的秘密通道繞過去。第三道陷阱是一枚巨大的滾石，請沿著通道猛衝，當你看到左右牆壁上各有一個按鈕時，衝過它們，再回頭按下這二個按鈕，啓動機關阻止圓石。

現在小心地繞過石牆來到26處，你會看到三座石柱從天而降。把三座雕像放入石柱中，啓動機關在面前造出一道向上的橋樑。爬上橋樑，來到27處時，你會發現腳下的木台似乎有下沈的動作。點亮房間中二根火炬，吸引一些像是蠻荒叢林中的鳥類，並一一擊殺，把它們的屍體拖到木台上增加重量，導致木台不斷地下降，以進入這座神殿的第五層。



Huline神殿第五層

在這一層的中央又看到了Belial的分身。這次很明確知道主角身上的咀咒，正是讓大魔王重生的重要關鍵。好吧，不過這個分身還是得除掉才行。打倒它之後，進入右上角聲音的大廳（看看地圖），使用夢之石以後，孵化出來的金龍會把古代人的城市從海中浮現出來，並帶著主角進入這座城市。這段動畫可說是整個遊戲中最爲精彩的一個片段，請各位好好欣賞。

步驟16 古代之城

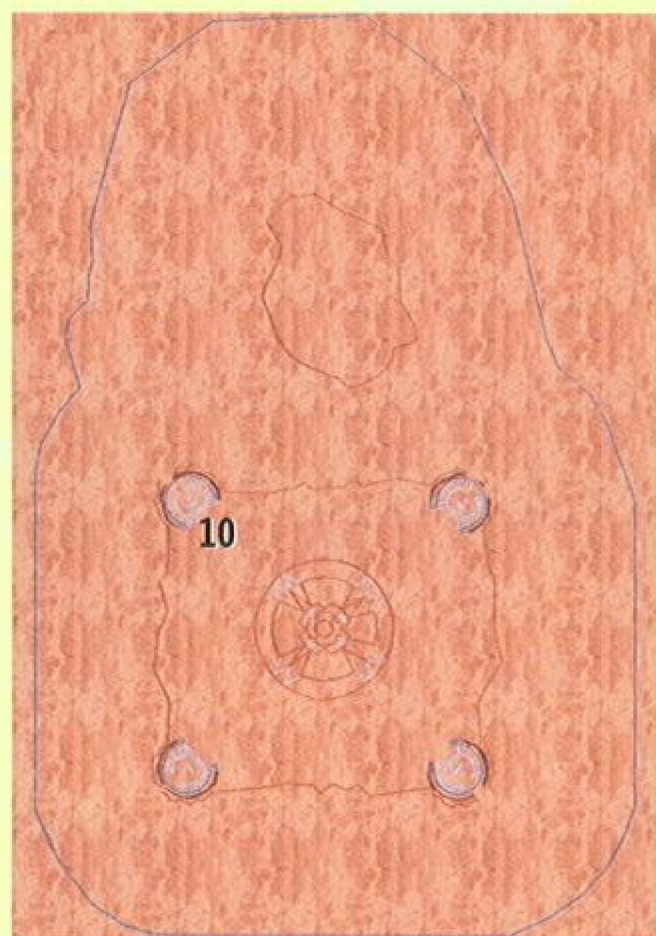
到達古代人的城市之後，你在身處於一個高處的陽台上面；回頭走入一扇門中，踏入電梯，到達古代之城的第二層，中央北方的1處。這是一個十分龐大的城市，我們的目的是解開城市東北、東南、西北、西南等四個地區高塔中的謎題，取得古代人的力量之後，才能前去找大魔王Belial。要解開其中一座塔的謎題時，需要用到四塊象牙碎片，所以我們在沿路上也會把象牙碎片的收集列爲重要項目之一。

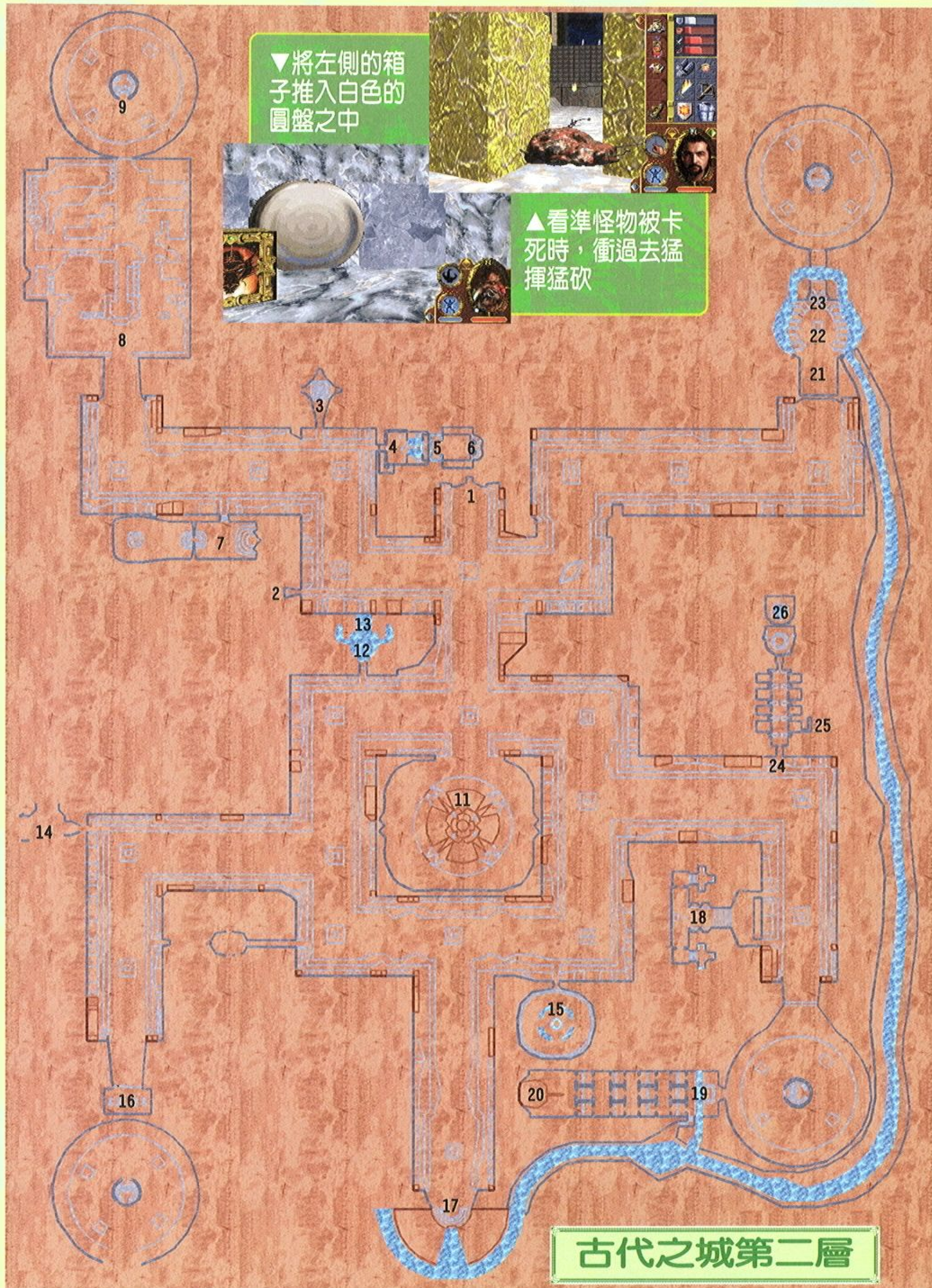


▲取得四塊象牙碎片，也是本關的重點之一

首先向南走到十字路口，右轉往西走。在路上你會看到2、3處的二個房間，只可惜試不出有什麼作用。在3處右側可以找到一個開口，走到之後在4處的房間內把地面箱子拖到一塊顏色不一樣的地板上；再從西南方的缺口走到下一個房間，再重覆相同的動作。這樣可以讓一面牆壁打開，跳上箱子後再跳入剛剛開啓的牆壁，來到5處。這時先把5處箱子推往西側盡頭形成退路，

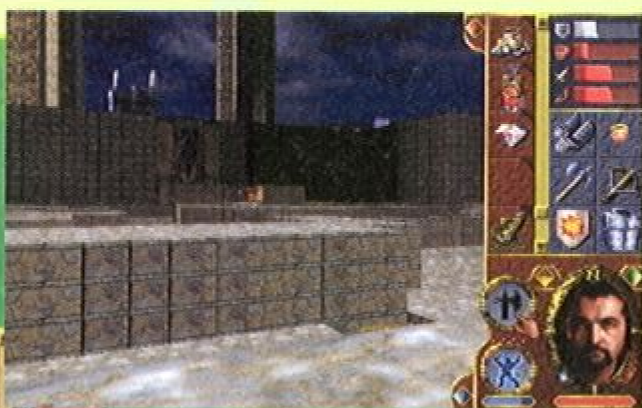
古代之城第三層





再到6處取得第一塊象牙碎片；在取下碎片之後天花板會迅速向下壓，馬上回頭衝回5處，跳到左側的房間中才能倖免於難。

現在盧瑟已經取得一塊象牙碎片了。接著進入


▲此處的牆壁會不斷昇降，可用來當做昇降梯使用


▼建築物再昇一級，共有四個步驟


▲觸碰右側的橙色水晶，可昇起中央的建築

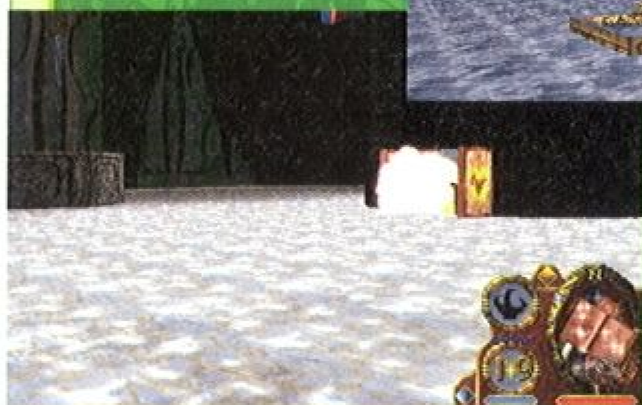
7處的房間，你可以在左側看到遠方的雕像手中拿著另一塊象牙碎片，但是卻沒有可通往的道路。看過聖戰奇兵電影嗎？這就是「上帝的道路」，只要放膽走過去，通路會自動出現在盧瑟的腳下，取得第二塊象牙碎片。

走出房間，四處看看，或許會看到一些奇怪的土色泡泡在路上橫行？這是一種十分可怕的生物，擁有魔法師般的追蹤攻擊武器和強大的生命力，只有火系的武器可以直接傷害它（身上的火焰劍還在吧？）。不過和它們纏鬥實在是十分辛苦，乾脆直接變成蜥蜴把它們甩開還比較簡單。

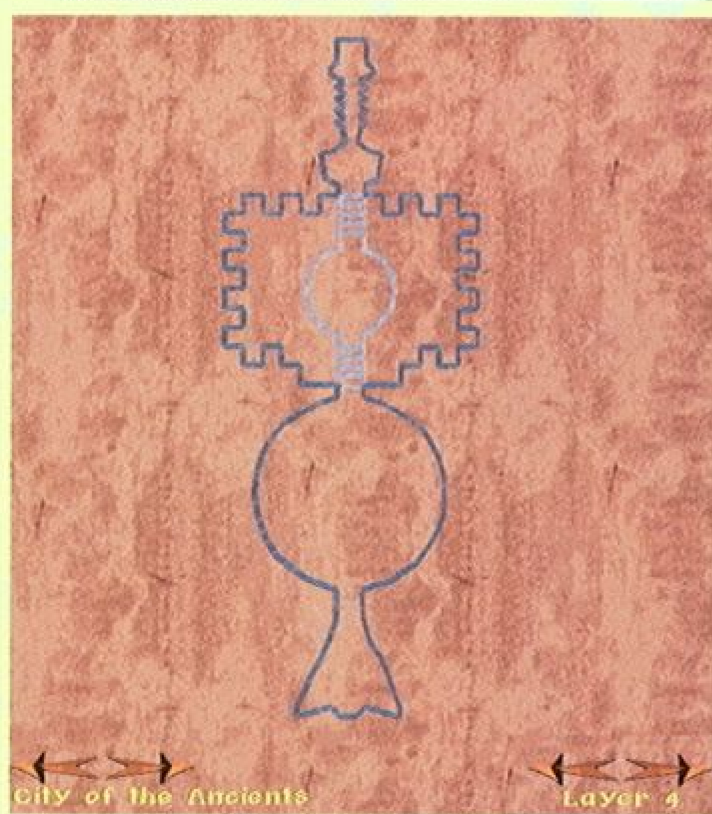
沿著大道繼續前進，你會來到9處的廣場，有各式各樣的設施在不斷地昇降。在這個廣場中先設法爬上第二層，以擺脫怪物的糾纏，然後四處環顧，找出一個不斷旋轉的石板、一團紅色的氣體和一團白色的氣體。直接用遠距離武器擊毀石板，用火系的法術或武器打散白色的氣體，再用冰系的法術或武器打散紅色氣體。這時廣場中央金字塔內火焰會直射而出，擊碎9處的三扇大門。

在這個地方是個應付泡泡怪物的好地點。看到有些不斷旋轉的柱子嗎？有時這些怪物會卡在柱子之間動彈不得，這時馬上跳下去用火焰劍猛砍，大概七、八刀就可以讓它支離破碎；要不然就站在第二層，居高臨下運用武器或法術來攻擊它們，這些生物對爬高顯然不太在行。解決一些怪物之後，再到9處剛打開的洞口中。在這個地方有一個四周刻滿龍像的箱子，和一個直立的大型圓盤。圓盤是個傳送器，把箱子送入圓盤之後再跟著走進去，你會被傳送到第三層的10處。把眼前的箱子放入地面的凹洞之後，在中央的廣場上會出現一個橙色的菱形物體，走過去觸碰一下之後，中央會開始建造出四個高塔。現在循原路回到傳送點，傳送回9處。沿著原路回到十字路口，往南看一下11處。這個建築是不是和第三層一樣？隨著你在第三層的進度，這個地方也會隨之變化。好了，請右轉往西走，來到12處的房間。


▼火球爆炸，將塔底的大門炸開


▲放出泉水，流經河流，往後才有出路

古代之城第四層



在這個房間的左側和右側各有二個黑色的圓球，分別可以用火光術點亮，開啓左右二側的牆壁。把牆壁中的圓球點亮之後，可以降下13處的力場，讓你拿取第三塊象牙碎片。取得象牙碎片之後，面前會變成一片漆黑（就算事先服下Lamplight Egg也沒有用），馬上回頭向南跑用滑鼠點開盡頭的門，否則就會變成一具浮屍了。在左下角的14處有個房間，必須使用從博物館中取得的骷髏鑰匙（中間畫藍色的三角形）才能打開裡面的儲藏室，如果你試著打破裡面的門戶，頭上的天花板馬上就會壓下來。裡面放置的是各種約材，拿不拿對遊戲並沒有決定性的影響。

現在繞點路，走到中央建築右下角的15處，你會找到一個小小的噴泉。使用冰斧把噴泉凍結，再接著揮一刀把冰柱打碎，就能夠從碎冰之中取得最後一塊象牙碎片。現在四塊象牙碎片都到手了，請

往東走回到14處，再折向南方，把所有的象牙碎片裝在16處的房間中（在路上東側你可看到一個高處的平台，這是從下一關地底洞穴折回本關的通路，目前派不上用場）。接著火球會從金字塔中解放，射向南方的大門。裡面設施和該做的事情和9處一模一樣，讓中央的建築再昇起另一層，不再重述。完成之後回到城市的中央部份，往南走到17處的噴泉。

抬頭看看噴泉上方，是不是有個奇怪的白球？把它打碎之後，噴泉就會開始流出泉水。這道清水會流到東側的二個塔中，沒有水的話，這二個塔中的謎題就不可能解開。現在回頭朝右南方的塔前進，在路上會經過18處的房間。這個房間中有三對物品，北方二個凹槽中一對，南方一對，還有一對在南北二翼；如果你把一對中的一項物品放在18處左側的祭壇上，就會變成另一個。舉例來說，北方一對物品是古代之石和復活戒指，各位就可以把古代之石放在祭壇上，變換成復活戒指，以應付往後的需求。這些房間中的物品都可以拿，不用客氣，可以轉換的物品也不僅僅限於房間中的物品。

來到東南方的高塔後，先走入19處的小河旁。在左側是三個一排的大門，共有四層，每一層只有一個開門是對的。按照下、上、下、中的順序之後可以穿過這些門，來到一個滿是黑色燃油的湖前，施展火光術點燃湖泊，造成巨大的爆炸。等爆炸靠近一點之後，向前穿越爆炸的火光（如果你沒有先在17處放水，就會死於巨大的爆炸中），你可以在地上找到另一把弓（這把弓擊中敵人之後會分別吸取法力或生命，可以說是日後的最佳武器之一，好好善用它）。剛剛造成的爆炸會不斷地向東蔓延，最後把東南塔的大門炸開。進入塔中推動箱子，再昇起中央的建築。

現在直接前往東北角的塔中，先碰一下21處的八角菱形物，把水導入金字塔下面的盆子中，再把銀葉放在22處金字塔的正下方，然後啓動23處的時鐘，讓時間快速流過，就可以讓銀葉快速生長，衝破金字塔物體，放出火球打破最後一個高塔的大門。你也可以把其他植物的葯材放在這個地方再啓動時鐘，馬上就可以擁有大量的收成。現在進入最後一個高塔，把建築物昇起來。


▶完成之後，地面的建築物會出現傳送點


▼又見另一個魔王的分身，打倒它

▲走入力場，就可以取得古代人的力量，讓你控制你的咀咒

完成四個階段的建造程序之後，請回到第二層的11處，這個地方會出現一個傳送點，讓你能夠傳送到剛剛完成的建築物中，現在你會身處於第四層。解決掉面前另一個Belial化身之後，向前走入面前的力場之中，可以吸取強大的力量。這時盧瑟的魔法等級會上昇二級，並能夠施展控制詛咒法術的第五級。現在古代之城的任務已經全面結束，準備去找Belial算總帳吧！

回到城市之後，往東側前進到24處，進入北方的房間。在面前左右各有八個房間，每個房間中均有一枚可以火光術點亮的圓球。如果你把所有的圓球均點亮，才能到達25處的房間中，可以拿到一些東西。走到最北方的門後，可以找到二個噴泉。揮刀砍傷後面泉水中的龍頭，就可以打開後面的通道，進入下一關。

步驟17 地底洞穴

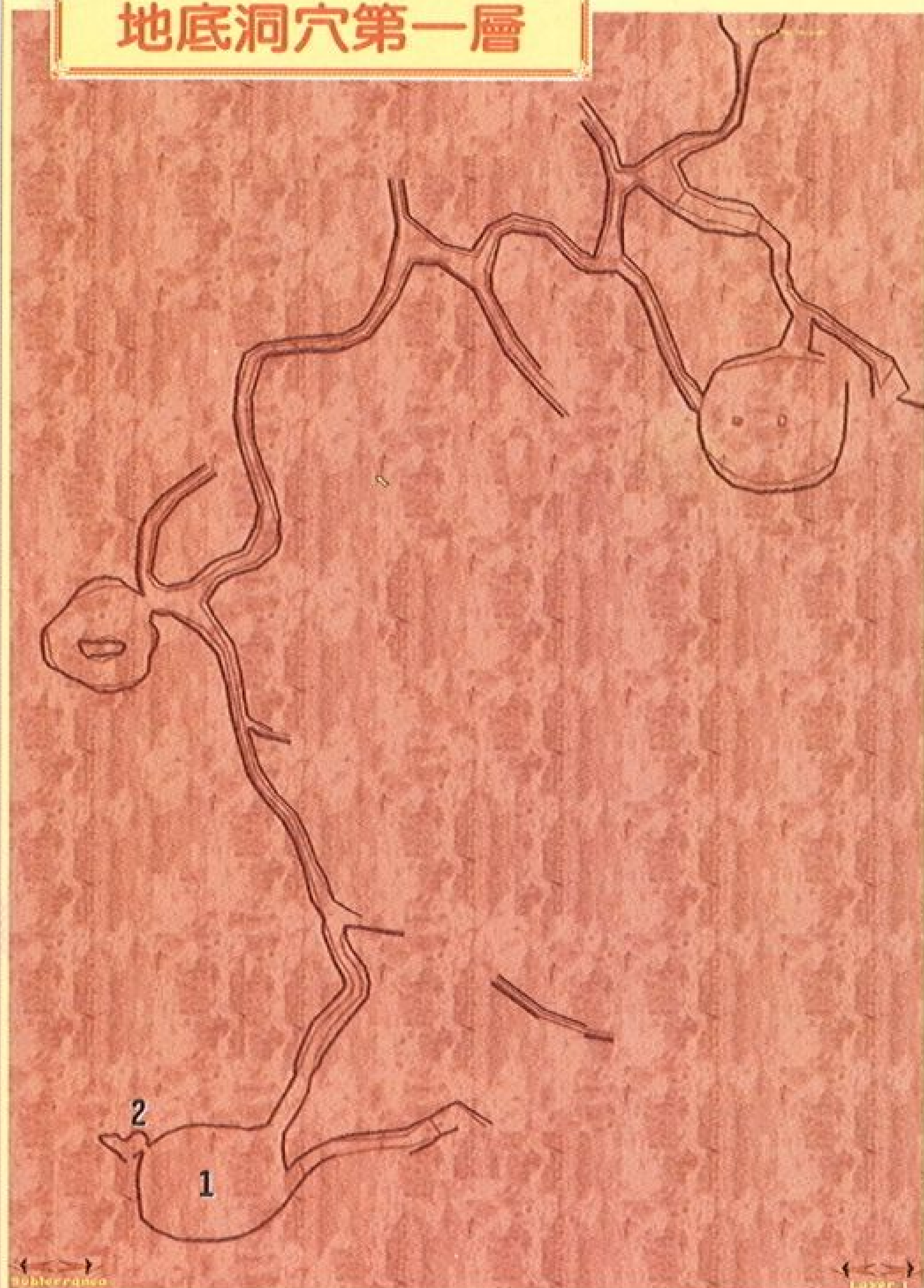
這一關可說是眞正的挑戰了。在這個複雜的地下迷宮中，你將從右上角出發，目標是左下角標示1處的洞穴。在這個地方滿佈蜘蛛，就算你化身爲蜥蜴，這些長腳的怪物還是可以輕輕鬆鬆地追上你。所以先看地圖全速衝刺到房間中，這一點該不難。

現在你到達房間，背後卻跟上了一個軍團的蜘

地底洞穴第二層



地底洞穴第一層



蛛，只要停下腳步就是殺身之禍。先設法朝2處投出幾個廣範圍的破壞法術，像是用冰弓丟幾枚冰彈進去，或是直接用龍之血炸進去，把擋路的東西一一清除，然後有二個選擇。第一是賭運氣，不會有任何東西阻擋你的去路，只要衝入2處左上角就算過關。第二個方式是回頭倒著走，開始用冰斧、魔法、卷軸來對付身後的大軍。這些蜘蛛雖然殺得光，但是別忘了我們頭上就是蜘蛛的產生巢穴，每殺一隻就會再生，但是再度生產出來的蜘蛛卻是裝甲兵－戰鬥能力極強，但是速度不快。當面前的蜘蛛就是清一色的裝甲蜘蛛時，再回頭狂奔以拉開敵我雙方的距離，衝入2處。

現在畫面上會出現如同冒險遊戲般的畫面，請選擇左側的開口，然後揮動武器砍出缺口。在下一個房間中點一下牆上的觸角，等一、二秒之後會有隻蜘蛛前來修補，同時左側也會出現另一個開口，從左側的開口離開之後，你會出現在第二層。

砍斷身邊的組織，找出通往Belial的通道。現在進入了魔王的實驗室。



▼等個數秒，會有一隻蜘蛛出現開道



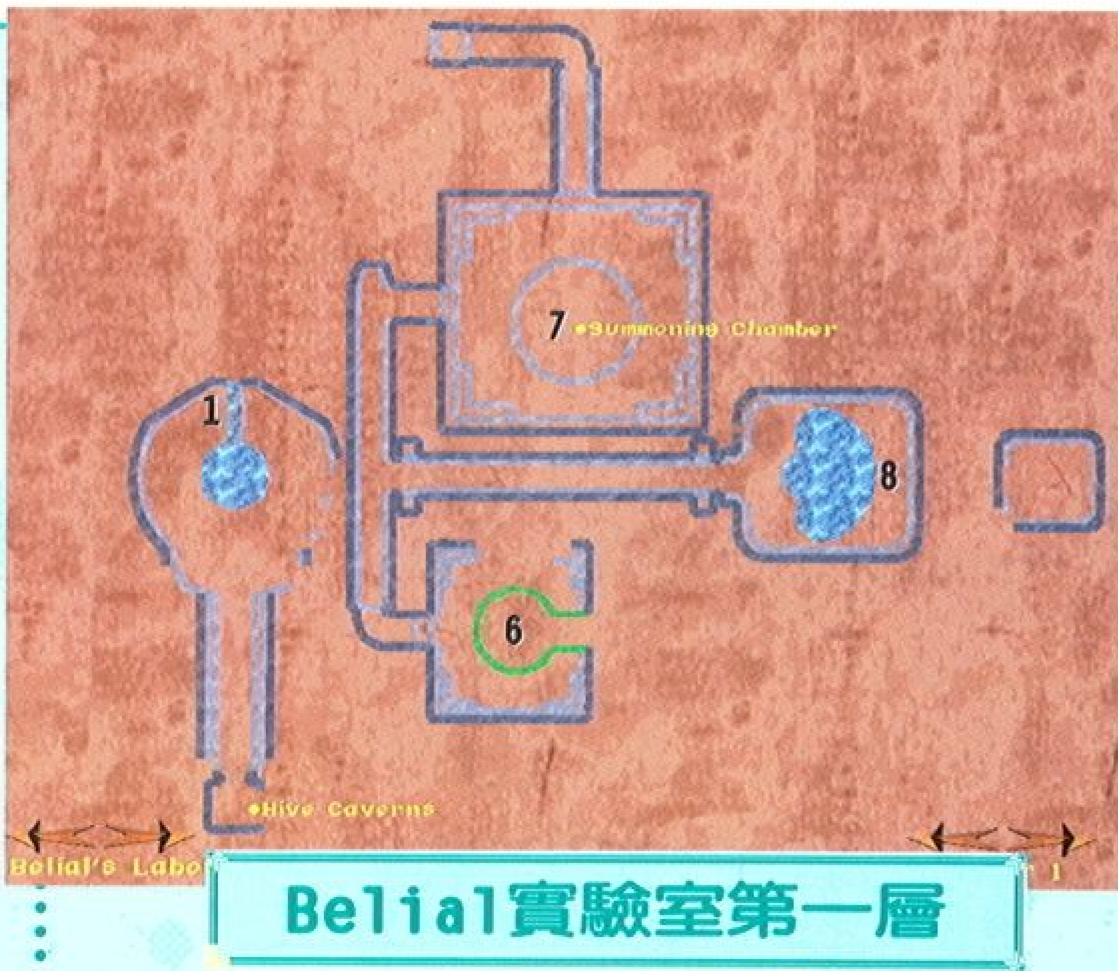
▲在黑暗的房間中，以滑鼠游標指示前進的方向

步驟18 Belial實驗室

到達此處後，你會先看到Bacatta和Belial的雕像作戰。從他手中接過號角，小心地收起來，這是唯一能夠傷害Belial的武器。接著向北走到1處，低下頭來把血池中的柵欄全數砍斷，然後變成蜥蜴之後，再跳入血水中向北走，會來到第二層的2處。

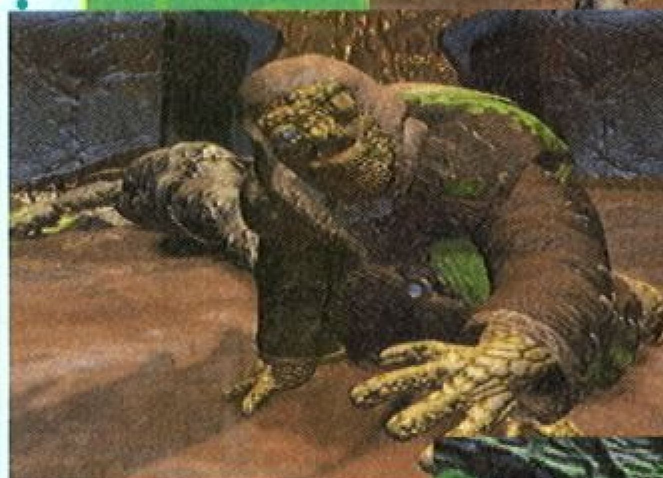
在分叉口左轉，小心地走到綠色泥漿的盡頭，不要掉下去（在血色的水中行走時，生命點數會不斷地被血水吸走；而在綠色的泥漿中移動時，法力點數會被吸收）。

站在3處向北看，可以找到三個上下扳動的開關。利用弓箭把開關都扳下來，昇起水壩，讓池中的泥漿上昇。現在向北前進，游過泥漿，到達對

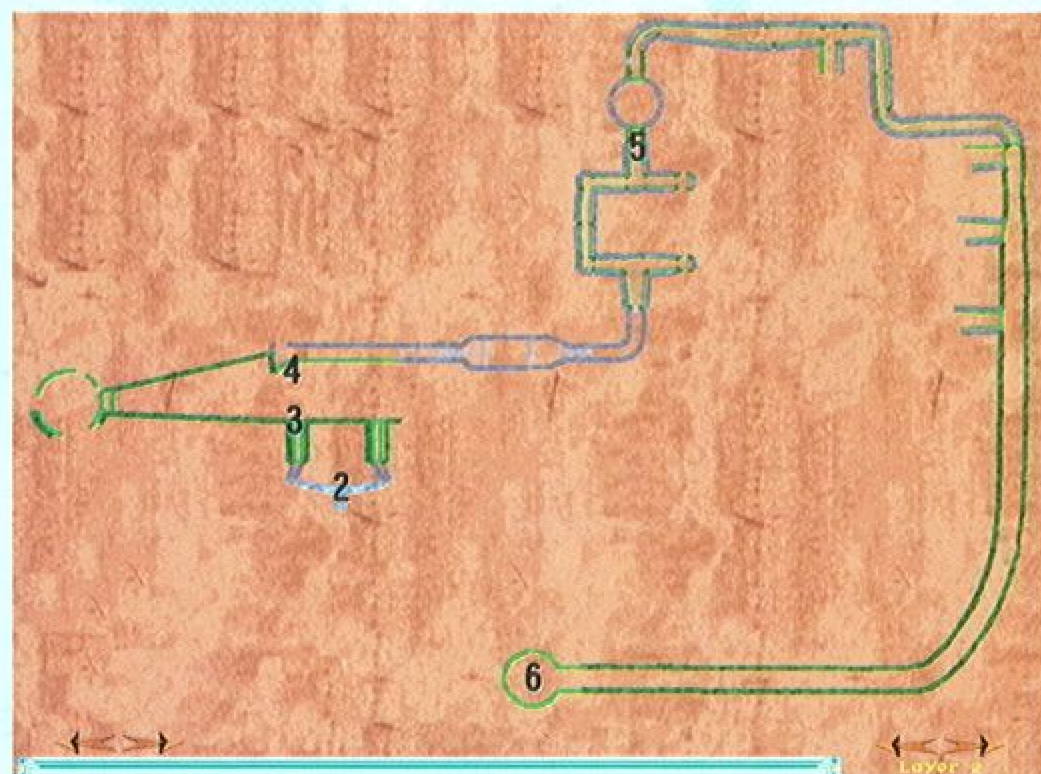


Belial實驗室第一層

▶魔王雕像和Bacatta的交戰



▼打斷下面的鐵柵，變身後跳下去



Belial實驗室第二層

岸，再把三個開關都扳上去，放掉多餘的泥漿，才會出現繼續前進的通路。沿著通道走到5處，按下牆壁上的按鈕以放下橋樑。過橋之後沿著通道不斷向前衝，最後會來到6處，上岸之後，已經回到第一層。

▼這些光點雖然不會傷人，有時卻會偷東西



▲利用法術實行召喚



▲好友臨死前將魔王的號角交給你

先到7處之後，可以看到四個像骷髏般的幽靈浮在半空中。在它們身上分別施展召喚靈魂的法術（第一級就可以了），它們就會聚集在房間中央，召喚出一隻紅色的小惡魔。打倒它之後，把它的屍體拖到8處的銀色平台上面。這會打在此處北方的大門，門後有個通往下層的昇降梯。在底端盧瑟又再度碰到Dawn，她告訴你只有你身上的咀咒能夠使真正的Belial復活，而只有在Belial復活之後，才能夠眞正地消滅他。現在進入最後一關。

步驟19 魔物之巢

在第一個房間中，可以看到一個巨大的生體組織。這就是大魔王的溫床，對著它使用第五級控制詛咒的法術（法術圖像是藍色的人影），就可以讓魔王復生。在魔王禮貌地道謝之後，他會迅速離開，並在1處留下三隻小惡魔纏住你。解決掉這三個怪物之後，使用武器砍破面前的大門，繼續前進。



使用最強的咀咒控制法術，協助魔王誕生

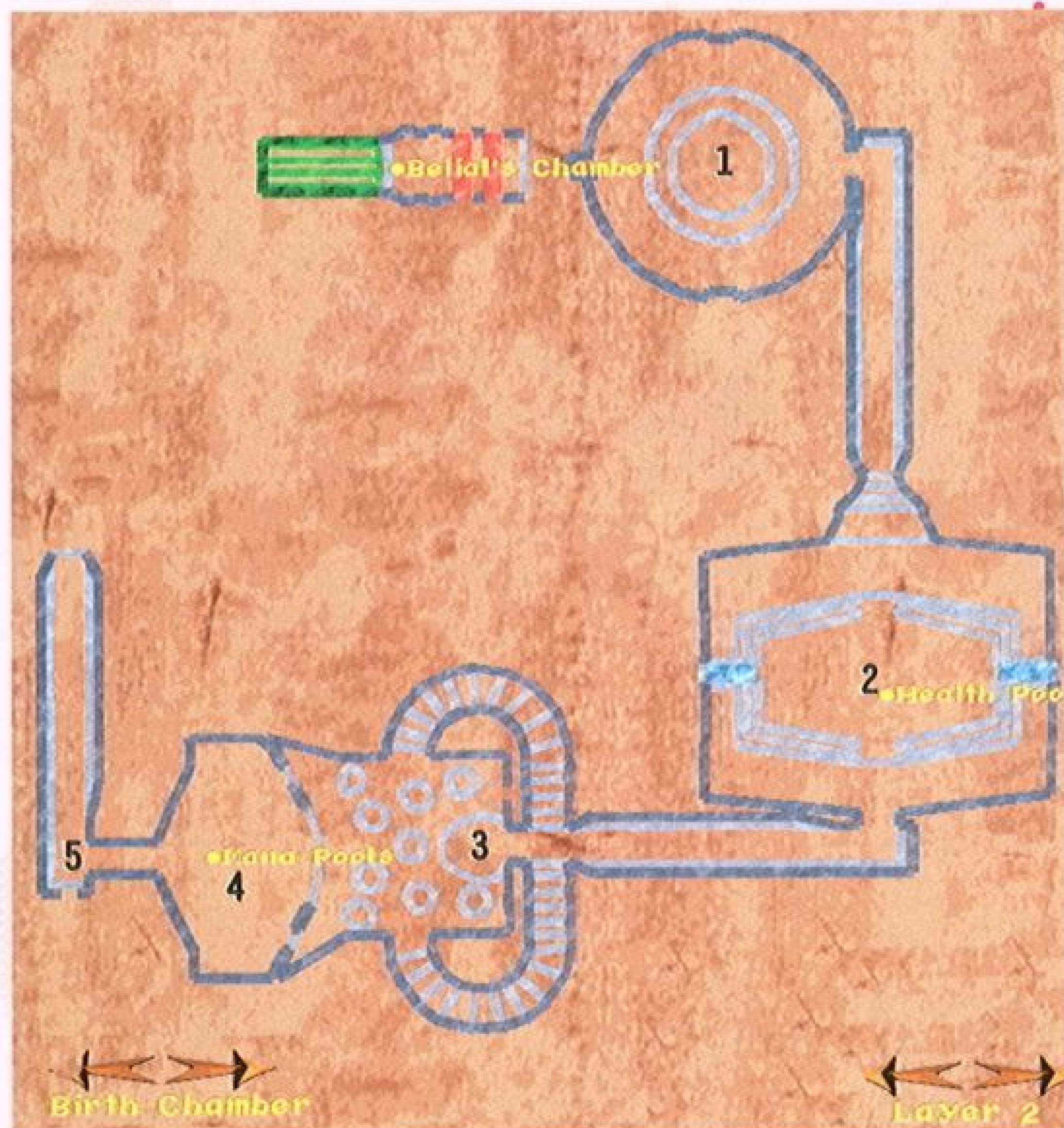
◀利用弓箭遠距離吸收敵人的生命



▶最後出現阻止主角的，居然是Draracle的幻影



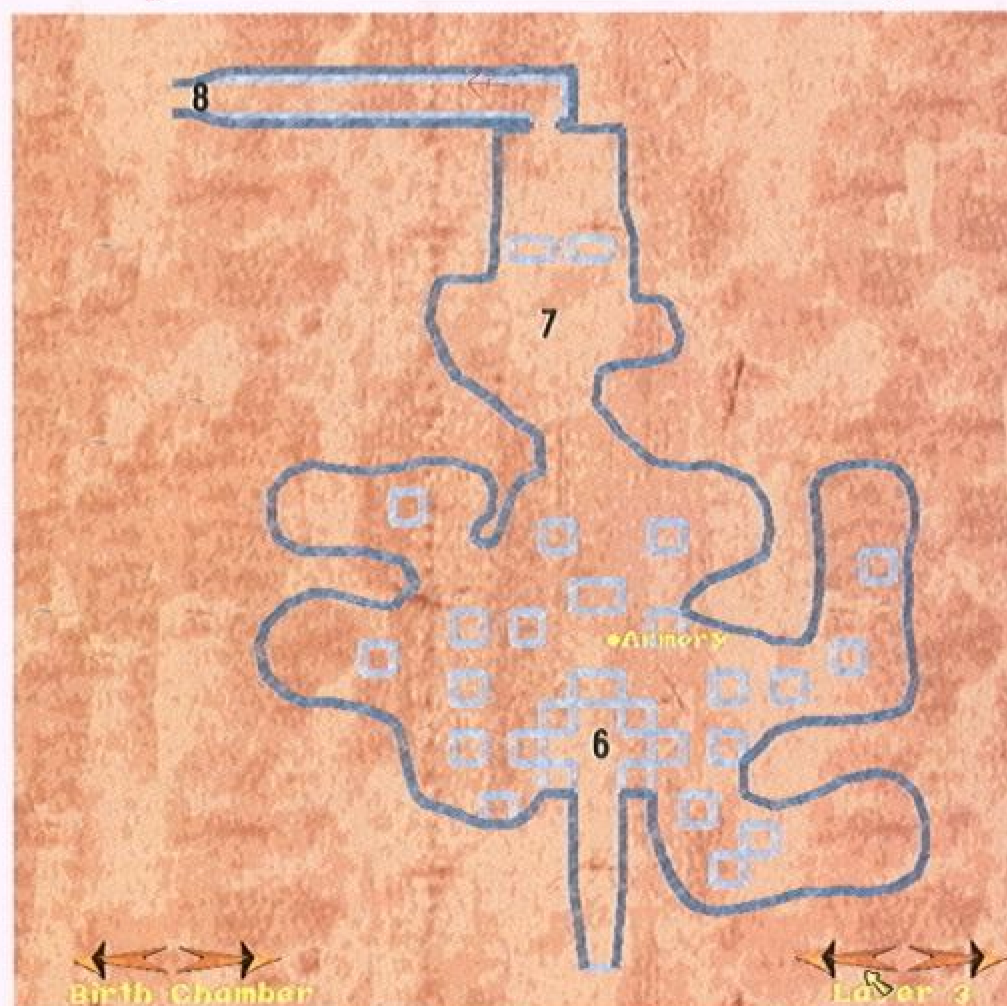
魔物之巢第二層



在2處有一排力場。使用武器射擊頂端的力場產生器和藍色的力場本身，打出一個開口之後，繼續追上去。在路上還有幾隻煩人的小惡魔會不時出現，不過不像蜘蛛一樣會無限再生。來到3處之後，設法跳過面前不斷昇降的平台來到4處，在到達5處時靠著左側或右側的牆壁前進，否則背後的火球可是不長眼睛的。到達北方的出口後，會來到第二層的6處。

在這個地方有三種陷阱，不斷昇降下壓的石柱、下戳的火焰長槍、和一靠近就會降下冰刀的冰柱。在6處附近找尋三個東西：在半空中旋轉的石盤、紅和白色的氣體，也就是我們曾經在古代城市中看到的東西，將它們消滅的方式也一模一樣。將這三個中樞打壞之後，相對的機關就會停止作用，不過它們隔一小段時間會再生，所以千萬別浪費時

魔物之巢第三層



間，向北走到7處。這時Belial會再召喚出另一個幻象－Draracle。把這個影子打碎之後，砍壞最北方的門，沿著通道前進，最後再打壞一扇門之後，就可以和Belial對峙。

雙方的談話完畢後，最好馬上先射他一箭，開始吸收魔法的法力，然後全力攻擊。如果讓魔王空出手來呼喚惡魔，這場仗就會打得很辛苦。成功之後，就可以看到最後的結局。失敗時的動畫也不錯，一種是未能及時阻止Belial摧毀全世界（只要不去找魔王，站著不動就可以看到了），一種是被魔王打敗。有興趣的朋友可以自行試試。



▼最後的結局，Draracle前來道別



▲魔王最後的悲歌



▲任務失敗，未能及時殺死魔法時的畫面

猴島的詛咒 猴島小英雄III THE CURSE OF MONKEY ISLAND™

大金鋼之旅

作者／宋明義

前言

本篇攻略是以「大金剛之旅」(The Curse of Monkey Island：Mega-Monkey？)的過程來撰寫的，因此如果您選擇的是「一般的冒險之旅」的模式，可能會有部份過程出現不同的處理方式；不過整體來說，您還是可以從本篇攻略找到解答的。爲保留遊戲精彩豐富的內容，請多花一些時間與人談話與觀察事物，筆者將省略對此部份的描述。此外，請玩英文版的玩家注意！由於本遊戲既然已經有中文版了，因此筆者對於一切譯名，均以中文版爲準，不再另行註解英文字彙，不便之處尚請見諒！



第1章 殭屍海盜老查克之死

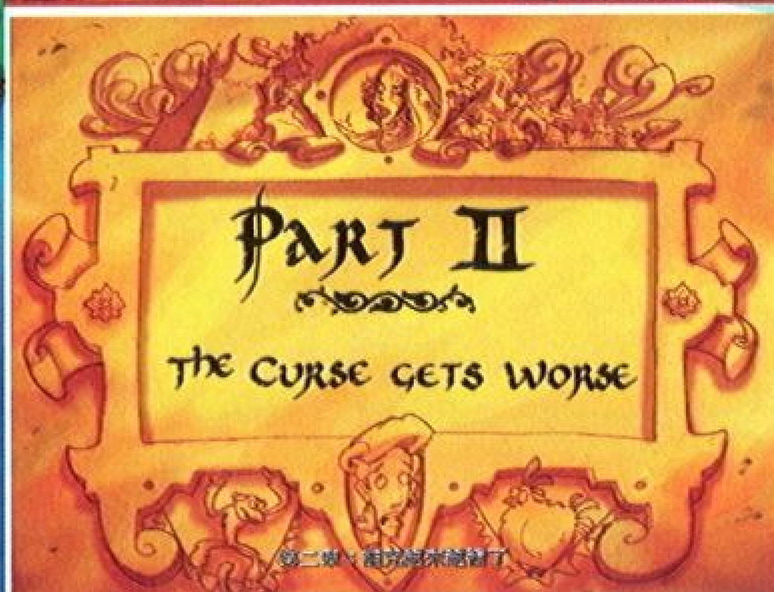
關於本章攻略的部份，在使用手冊上已有明確的提示，因此就不在此重述，請從第二章開始看本篇攻略吧！



第2章 詛咒越來越糟了！

這次冒險的最終目的有兩個：一是將伊蓮所受到詛咒解除，二是解開猴島眞正的祕密。好了！了解此行目的之後該趕緊行動了，現在就將鏡頭回到咱們的主角－小蓋。





糟了！心愛的伊蓮變成黃金雕像了！得趕緊找人來幫忙；於是小蓋撿起地上的【燃燒的餘燼】，再向左前進離開岸邊。此時出現全島的地圖畫面，仔細找找小蓋目前在什麼地方？由於此時地圖上所有地點都未曾到過，因此都是以『？』的符號來顯示。現在先點選小蓋正上方的地點，進入普托．波羅市。


這下事情鬧大了！我想伊蓮一定會把我千刀萬剮的！


掠奪島地圖全景

在此可遇見一位賣檸檬水的小海盜，從對話中可得知，當務之急是前往掠奪沼澤見一位女士，於是小蓋向左離開，再度回到地圖畫面中。嗯，現在此處的？變成《普托．波羅市》，往後就可容易辨認地點了。看看地圖的左邊部份，可看到一艘破船斜躺在沼澤中，這裡應該就是小海盜所說的掠奪沼澤了。好！趕快去瞧瞧。



別以為小孩子是好欺負的！您有本事喝到檸檬水嗎？

正準備走進破船時，門外的骷髏頭莫瑞，突然說話了！一陣哈啦之後，往前走進破船裡。

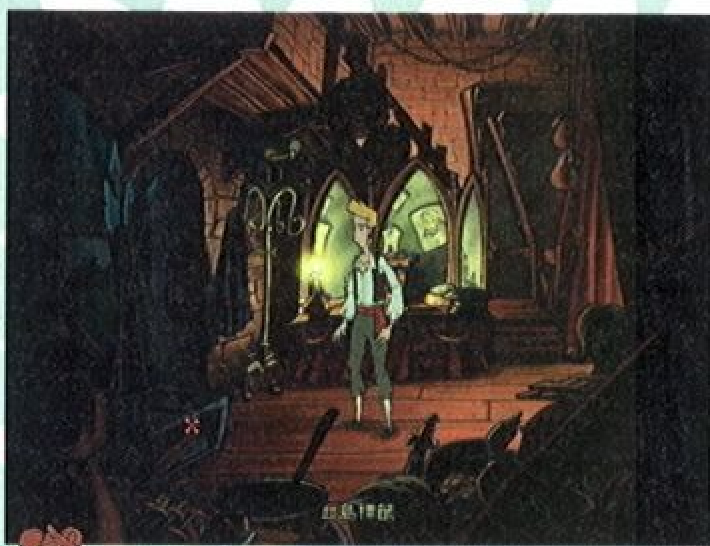

莫瑞在這集的戲份頗多的，對小蓋有很大的幫助

拉一下鱷魚舌頭，酷！巫毒女士登場了。在此，小蓋首先會發現伊蓮被〝綁架〞了！接著得知自己必須前往血島，尋找一只沒受到詛咒的大鑽戒。巫毒女士告訴小蓋，他必須先準備好：1.到血島的地圖、2.一艘船、3.一群有經驗的水手。


她是一位能預知未來的女巫，不過她為什麼會那麼熱心幫助小蓋？

在離開這裡之前，小蓋撿起地毯上的【漿糊】、【別針】，打開身上的百寶箱，選取【一袋木頭銅板】對著入口處的【口香糖販賣機】使用。嘿！買到了一整包的口香糖。現在可以離開此處，回到《普托．波羅市》裡。

好！首先想想該怎麼找到血島地圖？嗯～至少先找個到過血島的人問問吧！於是小蓋來到了龍約

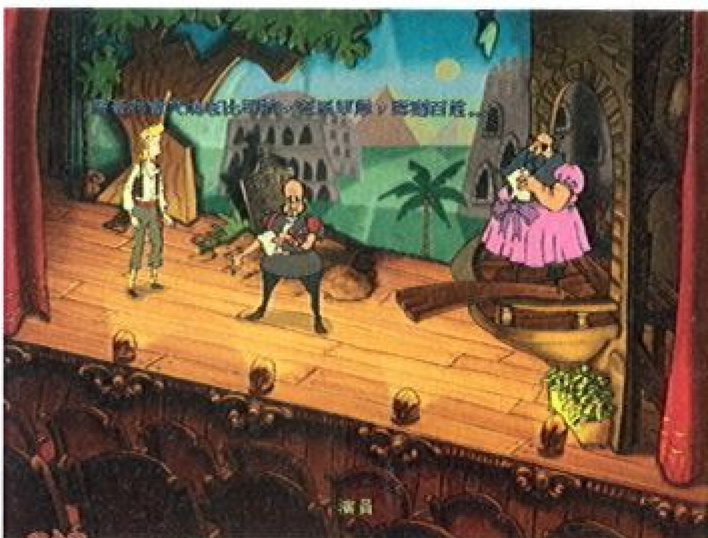
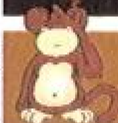


這裡看起來好淩亂啊！

翰銀藝中心（有高高鐘塔的那棟建築物），結果前門打不開…沒關係！就從左手邊的側門進去吧！此處應該是後台吧？微弱的光線顯得蠻暗沉的。小蓋察看了一下衣架上的【海盜外套】，嘔～好多【頭皮屑】！再一次確認之後…哇～是【蝨子】嘛！雖然感覺很噁心，還是暫時把它們撿起來放進百寶箱裡吧！再察看一下衣服的【口袋】，可拿到一隻白色【手套】。

接下來，在鏡台前的桌子上可找到一根表演魔術用的【魔杖】，小蓋撿起了魔杖對著旁邊的【魔帽】施法，嘿！竟然還變出了一本【書】，撿起來翻了一下，是一本關於【腹語術的書】。喔～對了！畫面左下方有一只皮箱，小蓋會在鎖頭附近發現【血島標籤】，檢查標籤上的文字，YA！看來事情有一點進展了。

往右走來到表演舞台的畫面，與站在中央的【演員】談話，他會告訴小蓋去硫磺沙灘俱樂部，找他的經紀人－帕里多．多明哥。離開銀藝中心後，小蓋走到畫面右下端的階梯口旁，進入海岸理髮院。一進門，就看見令人討厭的羅丁漢船長正在理髮，而我們向來多話的主角竟談起血島及金雕像的事情，讓羅丁漢船長相當在意。

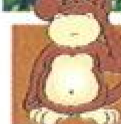


看他一直說個沒完，難道不會口渴嗎？



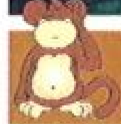
這三位店老闆就是小蓋要找的人選，不過目前他們還不會願意加入行列的

【海盜理髮師】黑吉斯告訴小蓋，他必須做完工作才有空，因此咱們得設法趕走羅丁漢船長才行。嗯～小蓋趁黑吉斯將【梳子】放在桌上的時候，偷偷將預備好的【蝨子】丟入梳子裡…漂亮地趕走了羅丁漢船長。小蓋告訴黑吉斯他要理髮，於是坐在理髮椅上，接著拉了一下座椅旁的【手把】，現在的高度正好可以用腳踢到面前的書，於是以撿起【紙鎮】為動作，果然一腳將壓在書上的紙鎮反彈到手上。發覺紙鎮不見的黑吉斯，便會暫時離開畫面，這時讓小蓋繼續拉動【手把】，直到理髮椅升至最高處，便可拿取插在木樑上的【剪刀】。現在可以先離開理髮院，往賣檸檬水的攤子前進。

仔細觀察攤子的右邊，有沒有看見一條小路？將游標停在【神祕的花】上頭，使用【剪刀】可剪下一朵【艾匹卡克花】。別急著離開！此時相同的位置，出現了【矮木叢】這個單字，再使用【剪刀】對著這個地方修剪，一會兒工夫便可剷除所有阻礙道路的植物。小蓋沿著小路來到了懸崖邊，突然樹上落下一條大蟒蛇，就這樣把小蓋活吞了！在四處摸索時，突然在蛇腹找到了【法布吉的蛋】，撿起來之後，該處竟然還存放了一堆東西…打開百寶箱看看到底撿了哪些廢料？有了！將【艾匹卡克花】與【薄煎餅糖漿】混合在一起，哇喔～製成了【瀉藥】。現在，拿【瀉藥】對著【蛇頭】使用，突然大蟒蛇瞪大了眼睛，張口把小蓋又吐了出來。

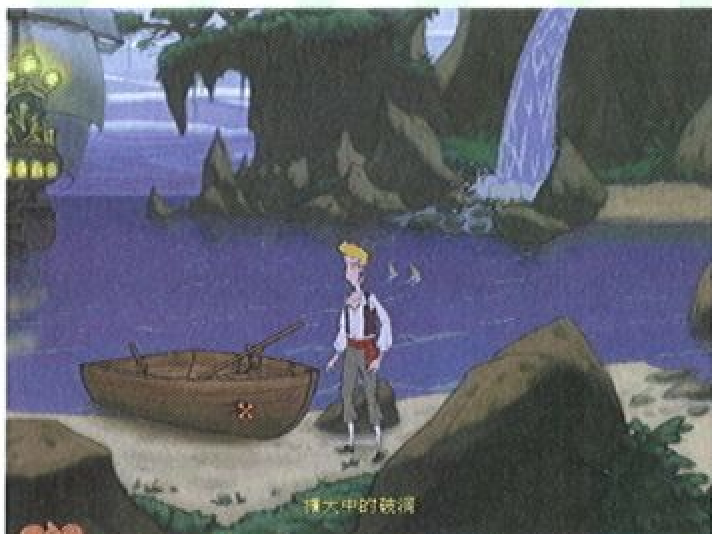


怎麼伸手不見五指？嘿～誰把燈關了！

慶幸自己逃離險境的小蓋，從懸崖落下至流沙中。放眼望去，只有一條藤蔓還有點希望，可是距離太遠抓不著，看來只好另想法子了，於是拔起附近的【蘆葦】及【多刺的植物】，就地組合成小道具（使用【刺】和【空心蘆葦】可組合成【吹箭】）。接下來，將【氦氣球】綁在【紙鎮】上，然後對著【漂浮的氣球】吹氣，使氣球停留在藤蔓分枝的上空（幸好沒再發生什麼意外！）現在拿出【吹箭】瞄準【漂浮的氣球】吧！



現在輪到腳看不見了！呃…到底厄運何時才會停止？

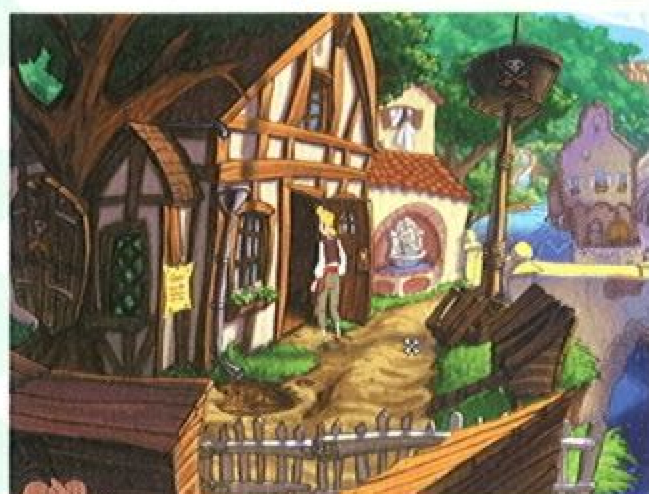
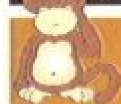


現在小蓋來到了《丹哲（危險）海灣》，有一艘破船擱淺在岸旁。由於目前身上沒有適合拿來補破洞的道具，所以只好往右走出畫

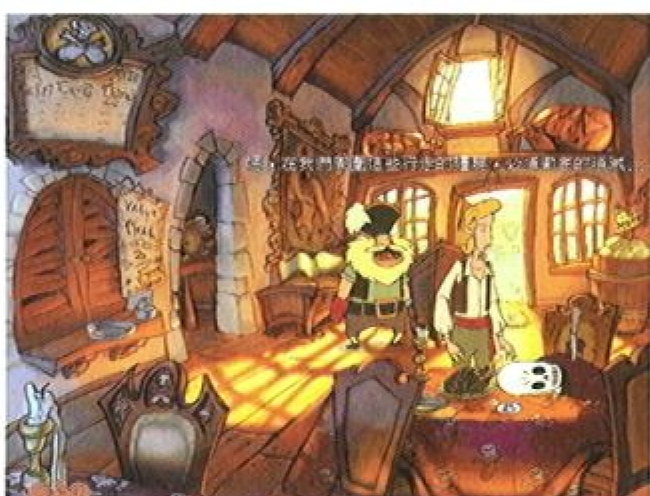


得先把破洞補好才行，否則我遲早會成了鯊魚群的點心

面，先回到《普托．波羅市》再說。還記得在大蟒蛇肚子裡撿到一張【預約單】嗎？上頭寫著金鬍子雞肉鋪，所以現在走一趟雞店。將預約單給金鬍子船長過目後，便可自由在此進出了。在入口處右邊有個【麵包桶】，上頭擺滿了【好吃的、塗滿了奶油的甜麵包】，小蓋拿了一個啃了一大口，噁！裡面爬滿了蛆。算了，再四處瞧瞧吧！



這裡真的是雞店嗎？連一根雞羽毛也沒瞧見

咦？餐桌前那位客人的身影好熟悉啊！過去打聲招呼吧。結果輕推了那位【安靜的客人】，啊！原來他早已升天了…。先拔出【有鋸齒的麵包刀】，再將【蛆】倒在桌上的【劣等雞】上面，嘿！裡頭居然藏了一張【俱樂部卡】。在離開店之前，順便將左邊窗口前的【麵包切割器】與【煎派的平底鍋】一塊兒帶走。



桌上那份全雞餐看起來一點也不美味

OK！現在可以離開《普托．波羅市》，回到掠奪島的地圖畫面，點選最右端打？的小屋子，那兒就是硫磺沙灘俱樂部的《服務處》。將那張【俱樂部卡】給【客房小弟】看過之後，就可以拿取畫面右下方的【幾條毛巾】。小蓋一共拿了三條



拿濕毛巾對付那個態度傲慢的小弟吧！

毛巾，並將它們放進【冰桶】完全弄濕。在準備走進入口處之前，小蓋拿出【濕毛巾】對著【客房小弟】使出拿手絕活，算是給那個傲慢的傢伙一個教訓，同時記得將【烹飪用的油】帶走。到了沙灘上，先讓小蓋往前走，結果沙地太燙根本走不過去。此時拿出【很多濕毛巾】鋪在【好熱的砂！】上面，反覆三次動作終於走到椰子樹下。

小蓋與【日光浴者】談話，原來他就是帕里多．多明哥，由於之前已經與克倫威爾談過話，因此帕里多才會老實說他去過血島。帕里多將血島地圖刺在他的背上，可是他不願翻身讓小蓋看，所以只有先將肚子上的【杯子】拿走，推開【柵門】回到《普托．波羅市》賣檸檬水的攤子前。將百寶箱內的【杯子】與木箱上的【杯子】偷偷交換，再與【小海盜】談話，選擇「我想買一點檸檬蘇打」。由於小海盜的騙術穿幫，忿而離開了攤位，所以將木箱上的【水罐】撿起來，並從右邊【染色桶】裝滿了紅色染料。好！現在可以返回《硫磺沙灘》。



帕里多竟然將血島地圖刺在背上！

先將那只【深不可測的杯子】放在【日光浴者】的肚子上，然後將【裝著紅色染料的水罐】倒入【沒有底的杯子】裡，OK！帕里多終於翻身了。現在拿出【烹飪用的油】對著【地圖】使用，然後便可將【地圖】從帕里多背上撕下來…

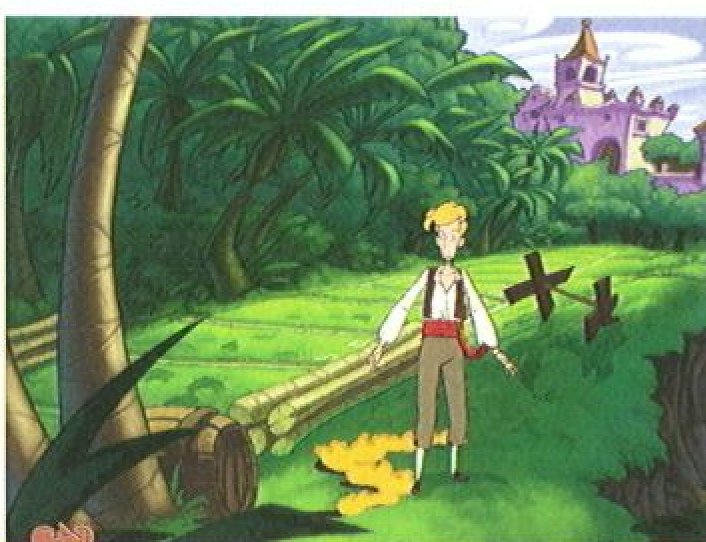
該著手招募有經驗的水手了，於是小蓋來到海岸理髮院。拿出【手套】對著【衣著時髦的海盜】使用，結果惹惱了愛德華而發生單挑。在三把手槍的畫面裡，首先將中央那只皮箱的【箱蓋】關起來，然後打開【五絃琴盒】。跟著愛德華撥絃的順



跟號稱亡命槍手的人比槍法，不如選五絃琴還有點勝算

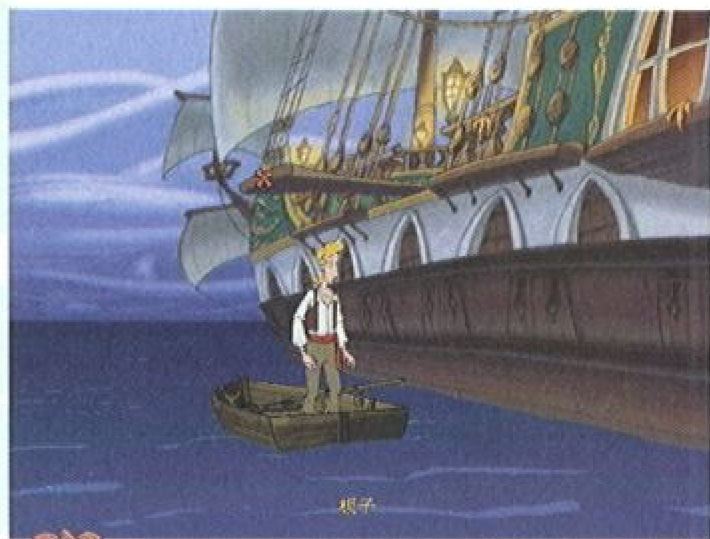
序依樣畫葫蘆，進行三回合後，小蓋自認贏不過他，於是從【一排手槍】之中挑選了一把，然後用【手槍】對準【亡命槍手的五絃琴】開槍，此舉令愛德華重新評估小蓋的能力，所以他願意加入行列。

畫面回到理髮院之後，讓小蓋去推【老練的海盜】，結果使比爾被口中的糖果噎到，此時再推他一次，便可讓他把糖果吐出來，撿起地上的【硬糖果】，到雞店找金鬍子船長。拿【硬糖果】給【金鬍子船長】，結果把他的金牙弄斷了。然後再給他【一包口香糖】，當船長吹出泡泡的時候，馬上用【別針】將【泡泡】刺破，撿起掉落在地上的【金牙】。現在讓小蓋自己也嚼【一包口香糖】，然後將【金牙】包在剛吹破的【口香糖】裡。接著，先讓小蓋吸一口【充氦的氣球】，然後繼續嚼【在口香糖裡的牙齒】，便可將金牙〝送〞出去。



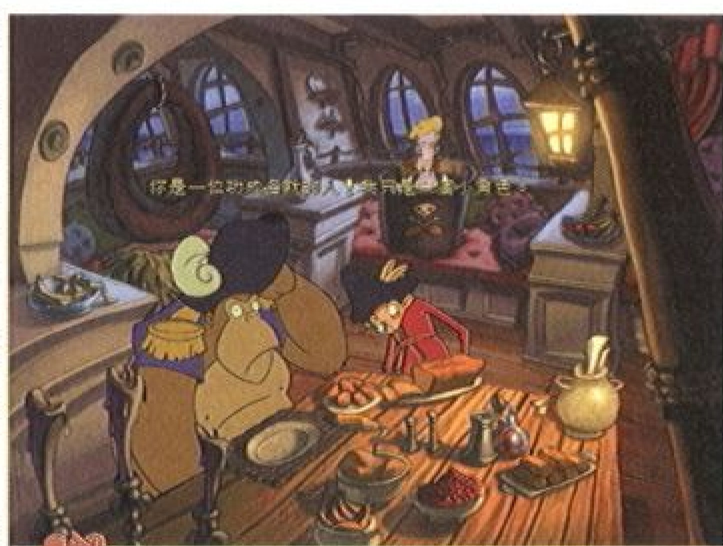
哇！快閃！

走出雞店之後，拿【煎派的平底鍋】對著雞店門旁的【泥水坑】使用，就可找到那顆金牙。現在拿【金牙】給理髮院的【割喉比爾】，他就會願意加入行列。如今只要再找到一位就夠了，這時讓小蓋離開理髮院，沿著階梯往上直走，就會來到與愛德華決鬥的地點。再往【小山丘上的綠草坪】前進，可看見一桶蘭姆酒，拿出【有鋸齒的麵包刀】將酒桶下端的【鋸木架】鋸斷，結果把酒桶打翻了。接著拿出【棍棒上的餘燼】把草地上【蘭姆酒漬】點燃…回理髮院找黑吉斯談話，選擇與他比賽。因爲小蓋作弊的關係，所以黑吉斯只好認輸，並加入了行列。



嗯～這正是我要的船，只是該如何佔為己有？

最後剩下找船的考驗了。首先，回到與黑吉斯比賽的地點，拿【麵包切割器】對著畫面最右端的【又一棵橡樹】使用，便可做出【橡膠塞】。前往《丹哲（危險）海灣》，將【橡膠塞】塗滿【漿糊】，然後使用【黏答答的橡膠塞】把【擴大中的破洞】補起來。現在可以乘小船前往《海盜船》了。



一字之差，害小蓋以為船長是老查克

在準備登上海盜船之前，使用【有鋸齒的麵包刀】將【板子】鋸下來。一爬上船，小蓋馬上就被逮捕，同時被施以極刑！沾了滿身羽毛的小蓋，前往雞店找金鬍子船長，結果被誤認爲「艾波羅迪亞羅」，然後成了「全雞大餐」的材料…小蓋反倒因此被送到海盜船的船長室裡。此時拿出【腹語術的書】對著【老查普】使用，宣佈放棄海盜的生活。在此會拿到一張【寶藏圖】，然後打開【舷窗】回到龍約翰銀藝中心的後台。



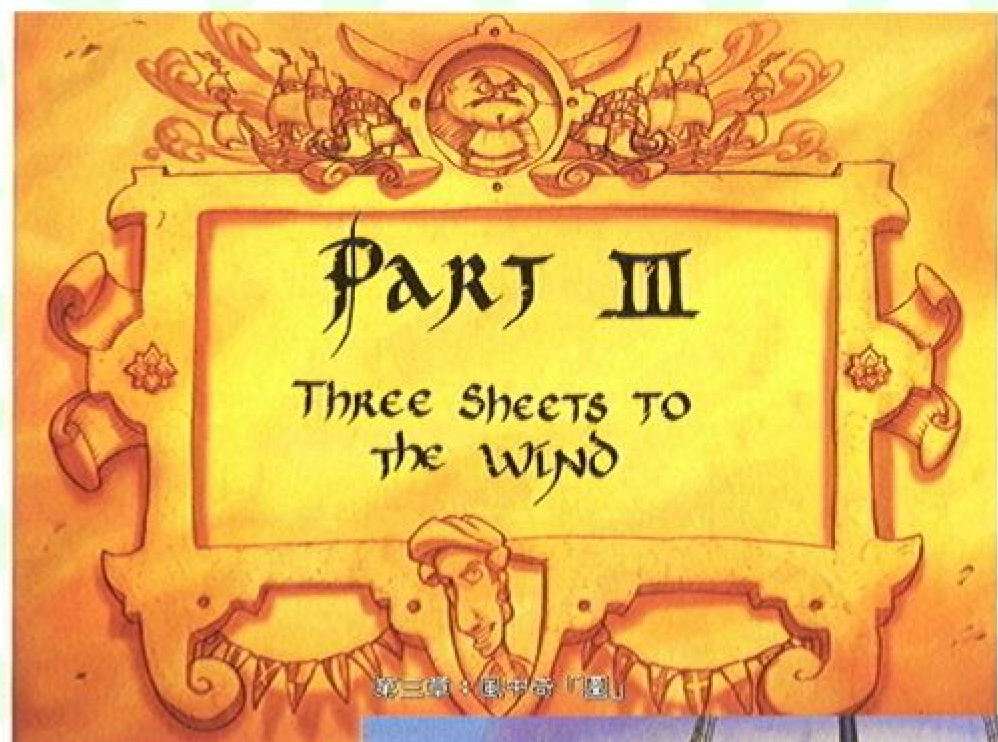
咦？這燈光打出來的圖案，好像在哪兒看過？

在後台的畫面中，將游標移到中央上方的位置，可爬到燈光控制的地方。首先拉動一下【把手】，接著察看一下寶藏圖所指引的方向順序，然後依序按把手旁的【鈕】，便可找到埋藏黃金雕像的地點。回到後台畫面之後，拿【烹飪用的油】倒在旅行皮箱上面的【砲彈】，便可等著看一齣好戲。向右走到舞台畫面，使用【鏟子】就可把伊蓮找回來了。呼～本章終於結束了！

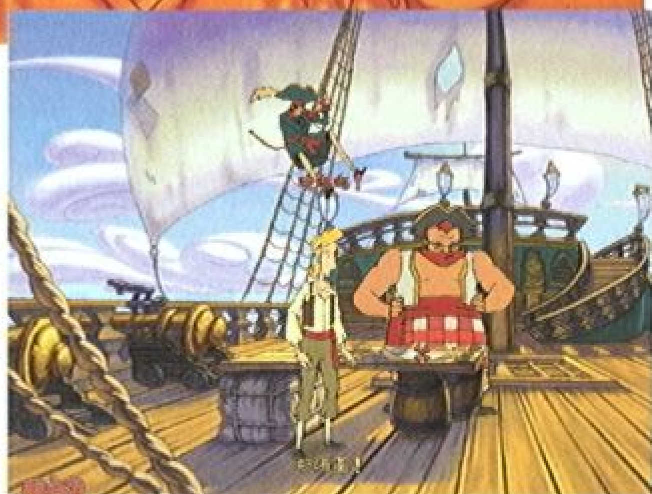


本章的目的是打敗羅丁漢船長，並且搶回血島地圖。有關海戰控制的方式，請參考使用手冊的說明。筆者在此請您注意兩個重點：第一，下列表格中小蓋所回答的答案，是必須先從海盜口中獲得的，也就是說，您初期老是被打敗的情況是理所當然的。當您學會足夠的說話技巧後，向羅丁漢船長挑戰時，會發覺他所發問的題目，答案竟然都是海





第三章：風中奇「遇」



檢視【航海圖！】準備向海盜們宣戰囉！

盜所說出的問題，所以筆者特別將這三種問答題整理如下，請您依實際狀況挑選正確的回答；第二，當您打敗海盜搶到金銀財寶時，請從航海圖畫面，將游標移動到左上方的《掠奪鎖港口》，以提昇我方武器的威力。最後，當您成功戰勝羅丁漢船長時，也就完成本章的任務了。



唯有不斷提昇武器配備，才有機會戰勝羅丁漢船長

羅丁漢：在我的特點中，很難挑出對你最具威脅性的那一項。
海　盜：我會蹂躪你，使你殘廢，全身穿孔。
小　蓋：你的味道讓我呼吸困難，情緒激動，無法忍受。

羅丁漢：你會發現我對我的獵物既執著又無情！
海　盜：我會從早到晚大聲罵你！
小　蓋：那就當條好狗。坐下！留在這！

羅丁漢：我的攻擊讓整個島群的人口驟減！
海　盜：我所遇過的每一個敵人，都已經到西天野餐去了！
小　蓋：在你的口臭之下，我相信他們全都窒息了。

羅丁漢：你對Shar-Pei倒是很有吸引力。
海　盜：你就像一隻穿著衣服的猴子一樣，令人生厭。
小　蓋：我看起來真的那麼像你的未婚妻嗎？

羅丁漢：在我解決你之後，你的身體就會腐爛變臭！
海　盜：唯有殺了你，才能證明你是一個人！
小　蓋：那麼殺了你就像殺死細菌一樣。

羅丁漢：你的長相連豬都作嘔。
海　盜：你是有史以來最醜的怪物！
小　蓋：如果你不算那些約會過的女孩的話。

羅丁漢：你真是你那族的恥辱啊，連一點威嚴都沒有！
海　盜：當你父親第一眼看見你時，他一定感到很後悔。
小　蓋：至少我的還可以辨認。

羅丁漢：你真得讓掃街的清道夫都受不了！
海　盜：到你死之前我都不會休息！
小　蓋：那麼或許你可以試試不含咖啡因的東西。

羅丁漢：我的劍術受到高度的崇拜。
海　盜：我偉大的功勳馳名整個加勒比海。
小　蓋：很不幸地它們都全都是假造的。

羅丁漢：你的雙唇看起來就好比每天的大減價商品一樣！
海　盜：我要像叉自助餐裡的豬肉那樣叉死你！
小　蓋：當我把你解決了之後，你將會是一塊去骨的上肉。

羅丁漢：我一口氣就能把你吹走，誰也不能阻止！
海　盜：你是趕不上我機智的應答的！
小　蓋：如果你能夠用一點口齒芳香劑的話，我倒還能忍受。

羅丁漢：你娘戴著假髮？
海　盜：準備！接招！
小　蓋：哦，真是老招！

羅丁漢：我讓你選擇。你是要被掏空內臟呢，還是要被斬首？
海　盜：你是想被土埋，還是想被燒成灰？
小　蓋：有你在旁邊，我最好先消毒一下。

羅丁漢：在這個地球上，沒有一處是你的容身之所！
海　盜：老天！饒了我吧！你看來活著和死的沒什麼兩樣！
小　蓋：唯一能把你保留下來的方法，就是泡在甲醛裡。

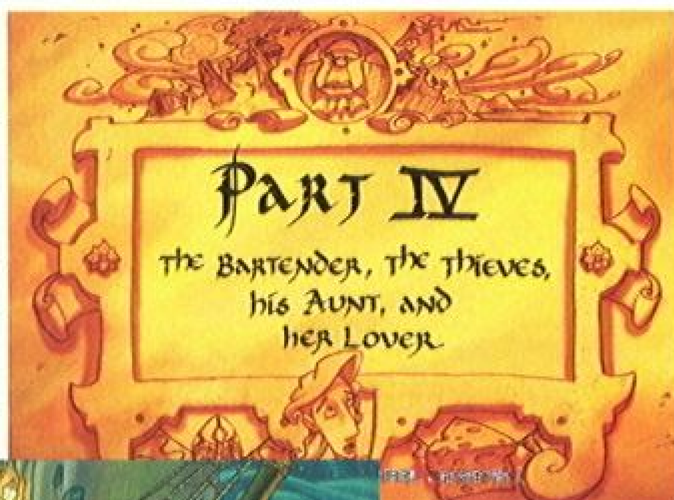
羅丁漢：我從來沒有在比劍時輸過！
海　盜：我從未見過這麼笨拙的劍招。
小　蓋：你可能會，但你總是逃跑。

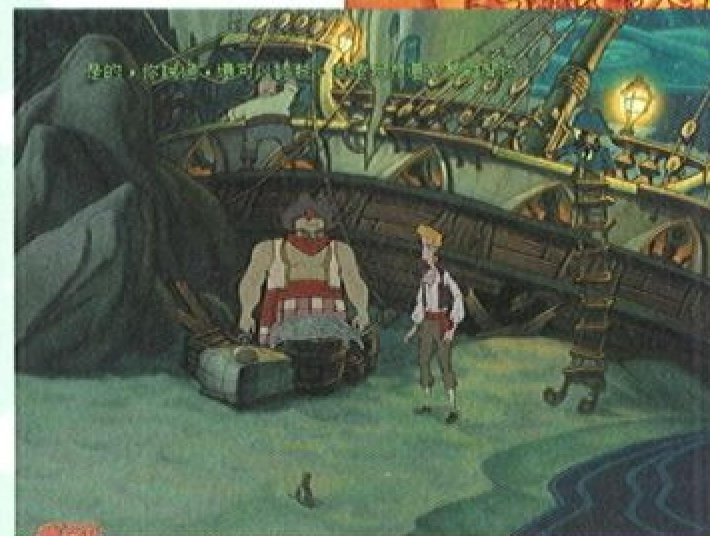
羅丁漢：我從來沒見過像你這樣娘娘腔的男人。
海　盜：和我面對面一定讓你嚇呆了吧！
小　蓋：那是你的臉嗎？我還以為是你的屁股。

第4章 酒保、小偷、他的阿姨、和他的愛人

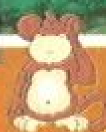


一行人終於來到了血島，可是黑吉斯一行人卻決定要背叛小蓋，回去重操舊業。此外，在談話中得知，他們需要一些能取代焦油的替代品，才願意將【乳液】給小蓋。首先撿起地上的【瓶子】並且咬它，可以拔出【軟木塞】。接下來往左前進，一直走到《旅館》為止。進入旅館時，先與【算命師】不斷反覆談話，直到她發給小蓋五張死神的【塔羅牌】，將牌收起來之後，往左走到吧台前，與【酒保】談話。此時因爲酒保宿醉，要小蓋幫他準備宿醉藥的材料，於是拿起吧台上的【食譜】，找到有關解酒藥的配方。在離開旅館之前，將吧台最左邊的高腳椅【坐墊】帶走，然後再往左前往《墓地》。

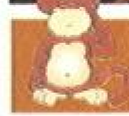


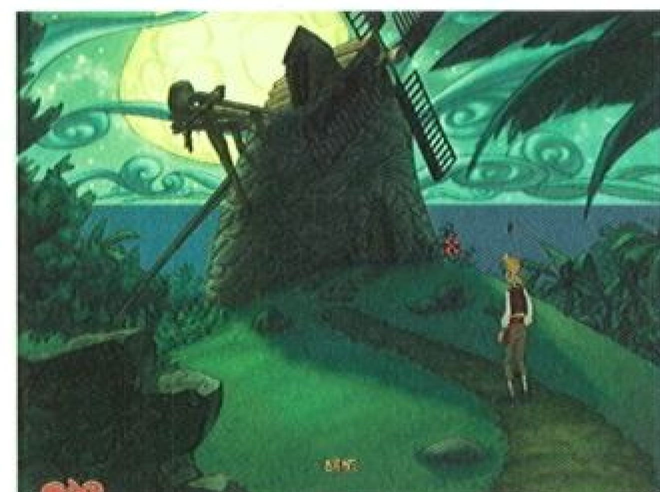
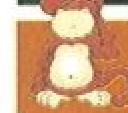


看來無論小蓋說什麼都打動不了他們的決定



這裡是郝湯家族的墓園

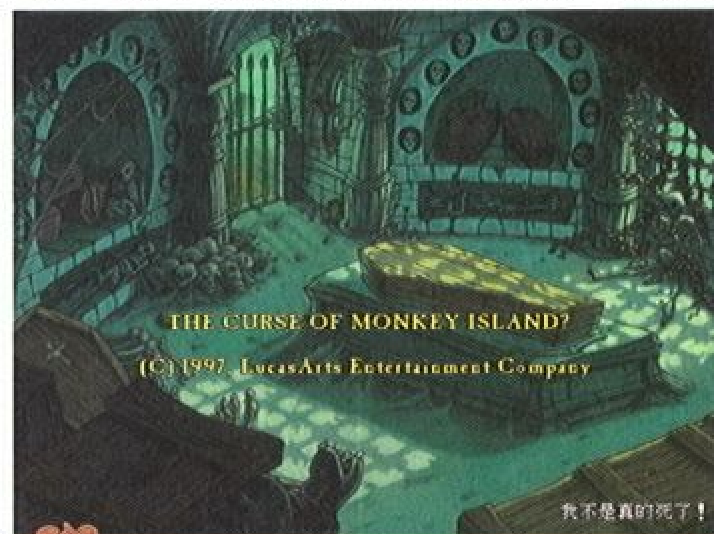
繼續往下方前進，可以看見一間破舊的房子，大樹下有一隻老狗正在睡覺，撿起牠身上的【臭狗毛】，然後拿【吃了一半，爬滿蛆的小餅乾】給【瞎狗老皮】吃，如此才能吻合食譜上的要求。接下來，將所有可拿的工具帶走（【木槌】及【鑿子】），離開《墓地》往左走到一處有《風車》的地方。撿起門旁的【胡椒】，然後離開這裡，往右回到《沙灘》畫面中。嗯～樹上鳥巢裡有一棵蛋，所以先將【坐墊】放在樹下的【岩石】上，然後拿【木槌】敲【橡樹】，就可以拿到【蛋】了。

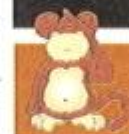


哎呀！整隻手都是口水了！



嘿！這裡可以輕鬆找到胡椒樹

現在解酒所需的材料都齊全了，於是回《旅館》將【臭狗毛】、【胡椒】及【蛋】交給酒保，他會感謝小蓋並將剩下的【解酒液】送給小蓋。接下來跟郝湯（那位酒保）談話，然後點一杯酒，請記得要選「給我一大杯有水果香和插有小陽傘的飲料」，可以獲得一把【雨傘】。拿【鑿子】將【解酒液】的瓶蓋割掉，並且將【解酒液】倒入【加勒比海瘦身中心】（就是那杯飲料啦！）調合成【有毒的飲料】。喝下它！接下來會發生什麼事情，請自己欣賞。

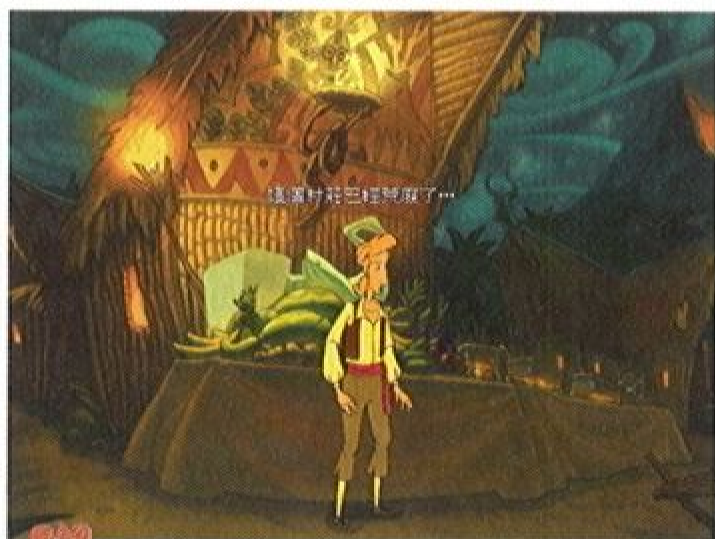
此時小蓋躺在畫面右下的棺材裡，使用【鑿子】對著【棺材】使用，便可以恢復自由了。將棺材上的【棺材釘】拔下



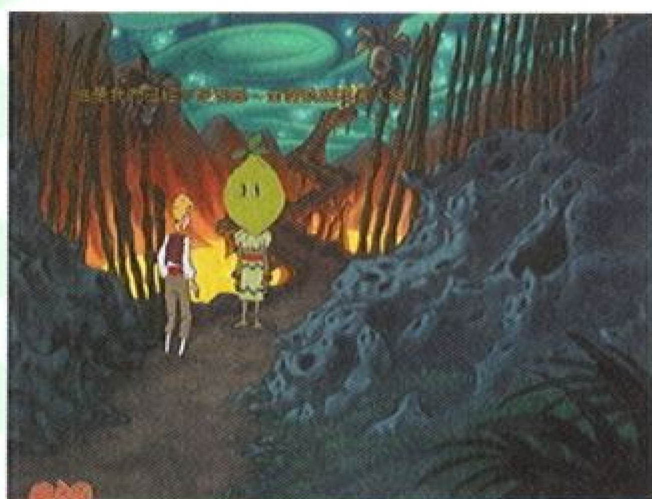

嘿！誰說遊戲就這麼結束了！

來，然後再用【鑿子】對著中央那具【棺材】使用，久違的老友－史坦，就這麼出現在此。史坦告訴小蓋他要在這個地方籌組辦公室，所以在他完成準備之前，先回到《旅館》吧！走進旅館入口上方的房間，這裡像是儲藏室堆滿了物品。拿出【鑿子】對著【整圈起司】使用，可拿到一些【尚未融化的一坨起司】，順便將冰箱上的【冰箱用的小磁鐵】拿走。接下來，可以回去找史坦了。史坦在這一集做起人壽保險的生意，在對話中，史坦會要求小蓋給他值錢的抵押品，才能爲他開立【保險單】，因此請選擇「貨眞價實的海盜牙齒…」，如此便可拿到保險單。

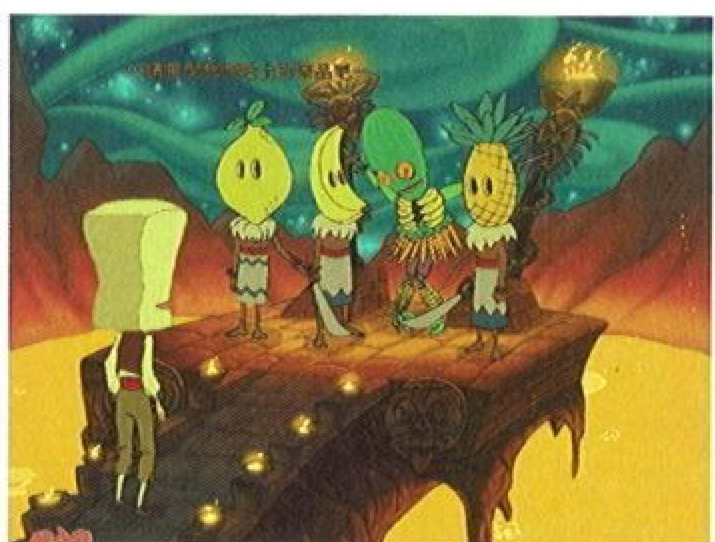
回到血島的地圖畫面中，在火山口左下方有個標示《奇怪的光》的地點，原來這裡是食人族居住的村落。拿取供桌上的【豆腐塊】，以及另一端的【量杯】和【螺絲鑽】，就可以往上進入柵門。與門前的【島上居民】檸檬頭談話，得知他們正在等一位特別來賓，於是小蓋說他會幫忙找人。與檸檬頭聊完之後，使用【鑿子】將【豆腐塊】作成【豆腐面具】並且將面具戴上，就可以冒充特別來賓進入祭臺觀禮。在儀式結束之後，小蓋將【尚未融化的一坨起司】丟進【巨大沸騰的火山口】，引發了〝神的痢疾〞！



這裡看來似乎在舉行某種儀式，供桌上有好多的東西

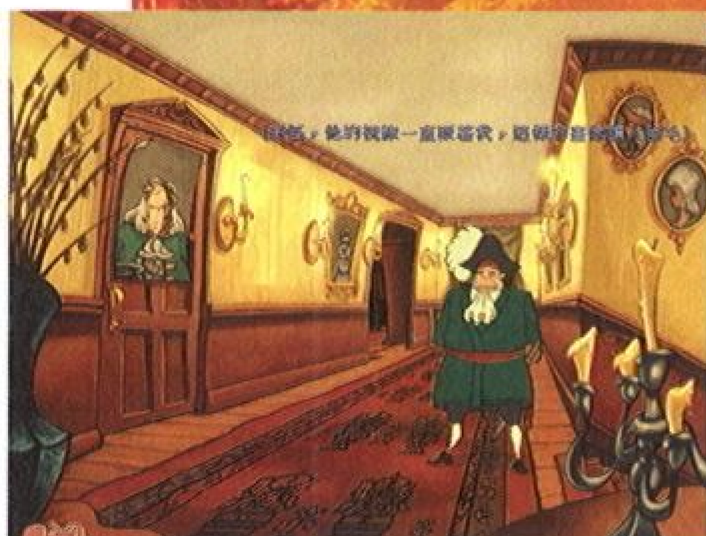


年頭變了！食人族居然也開始吃素了！

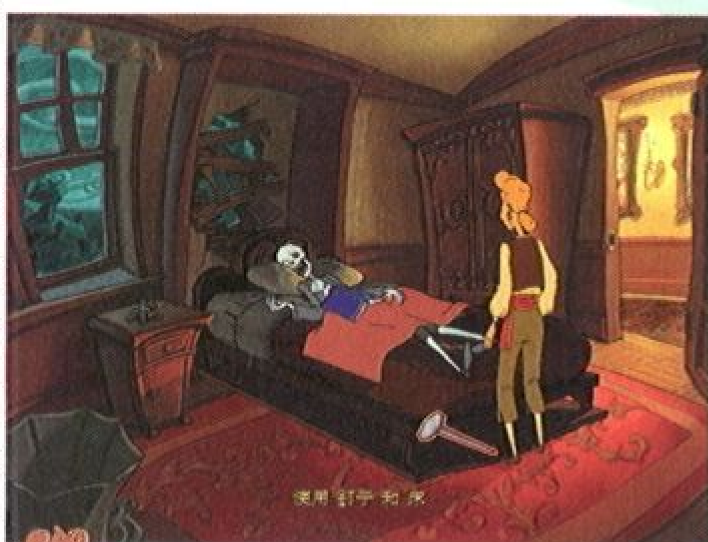


多麼有意思的祭典啊！這個食人族的成員都很有自己的特色

回到《旅館》之後，往左爬上二樓。先打開最左邊的【門】，拿【木槌】將牆上的【釘】打下來，然後走出這個房間，撿起畫像旁的【釘子】。當小蓋撿起【畫像】的同時，突然想到了一個小把戲，用魔杖將畫框變不見！然後請將【畫像】貼在左邊的【門】上，拿出【剪刀】將【畫像】中央的臉剪下來，接著開【門】走進房間，對著【在窗上】充當畫像，讓郝湯留下對小蓋長相的記憶。接下來走回通道，拿出史坦那張【薄薄的名片】用在右邊那個上鎖的門，就可以進去那個房間了。先將【床】拉下來，然後拿出【棺材釘】對著【床】使用，由於還不夠牢固，所以再拿剛才撿到的【釘子】徹底把【床】固定好。現在可以去拿骷髏身上的那本【書】，哦！詳細記載了郝湯家族歷史，於是小蓋下樓找【郝湯】談話。在對話中，小蓋總算讓郝湯相信自己是家族的一員，然後繼續與【郝湯】談話，跟他要一杯酒，再度將【解酒液】倒入【烈酒】中，沒錯！小蓋又死了一次，不過這回被葬在郝湯家族墓地裡。



郝湯真是容易受騙！連這種程度的偽裝也看不出來



嗯～我要想辦法拿到那本書

往左邊走會遇見一位【鬼新娘】，談完話之後繼續往左走，來到墓地的盡頭處。拿取石棺裡的【鐵撬】，準備察看牆上的【裂縫】時，【莫瑞】突然出現！將小蓋嚇了一跳。將【莫瑞】撿起來，然後察看【裂縫】。此時畫面會切換到另一個房間，用【漿糊】塗在【手骨】上，然後用【手骨】抓取【油燈】，並將【油燈】放在【石棺】上。現在取出【莫瑞】對著【油燈】使用，把守墓者嚇破了膽，OK！可以往右走出墓地，回《旅館》入口上方的房間拿取【死亡證明書】。接著，上二樓右邊的房間裡，拿【鐵撬】對著【木板釘起來的洞】使用，嗯～正對著郝湯墓地嘛！然後再拿【鐵撬】對著【床】使用。咻！的一聲，終於讓一對有情人相見，滿足地離開人間。隨後小蓋也到了墓地，YA！終於拿到


該如何拿到她手中的戒指環呢？

了【訂婚戒指】！

將【死亡證明書】交給【史坦】，可獲得一筆【保險金】。有了這筆錢，就可以前往骷髏島將鑽石買回來，只是該如何去骷髏島？回《旅館》吧台拿取【小冊子】、及【空罐】，將畫像上的【臉】貼在【鏡子】上，讓郝湯以爲自己變老了，如此便可拿到【鏡子】。

接著前往《風車》的地方，拿【雨傘】對著【風車葉片】使用，如此就可輕鬆地飛上頂樓了。在頂樓右邊放置了一個桶子，小蓋拿出【量杯】從【桶子】裡裝滿糖水。現在我們可以製作一個羅盤了！先拿【別針】對著【冰箱用的小磁鐵】摩擦產生磁性，再將它與【軟木塞】組合再一起，最後放入【量杯】中，嘿！【羅盤】就這麼做好了。

接著把【空罐】也從【桶子】裡裝了些糖水，再前往《伊蓮》落到樹林的地方。將【水罐】放在【木頭】上，由於罐內有糖的成份，螢火蟲便通通跑進去了。在準備拿罐蓋蓋住罐子的時候，小蓋突然想到罐內會沒有空氣，所以拿出【鑿子】將【罐蓋】鑽了一些洞，嗯～這樣就可以拿【罐蓋】將【螢火蟲】蓋好，製成了【小油燈】。

前往《沙灘》下方的《燈塔》處，將【小油燈】放入【燈柱】內，由於原本的鏡子已經破掉了，無法將光線折射出去，所以小蓋拿出在吧台的那面【鏡子】，將破掉的【鏡子】換成新的，終於使燈塔恢復照明。有了光線的照射，小蓋前往《沙灘》後終於遇見了神祕的擺渡人，將【羅盤】交給【神祕的擺渡人】並與他談話，就可到達《骷髏島》。

下了船，小蓋一個人來到懸崖最高處，與【絞盤操作員】談話；他說只有靠這具升降機，才能夠抵達半山腰的洞穴。小蓋在別無選擇下，還是坐上去了，果然沒多久的時間，操作員控制不


真懷疑這個操作員對重量有沒有概念？

了繩索！此時畫面切換到漂浮在空中的小蓋，請按下滑鼠的右鍵打開百寶箱，立即使用【雨傘】，便可使小蓋安全降落在洞穴口。（如果你覺得有趣，可以試著不開傘⋯）

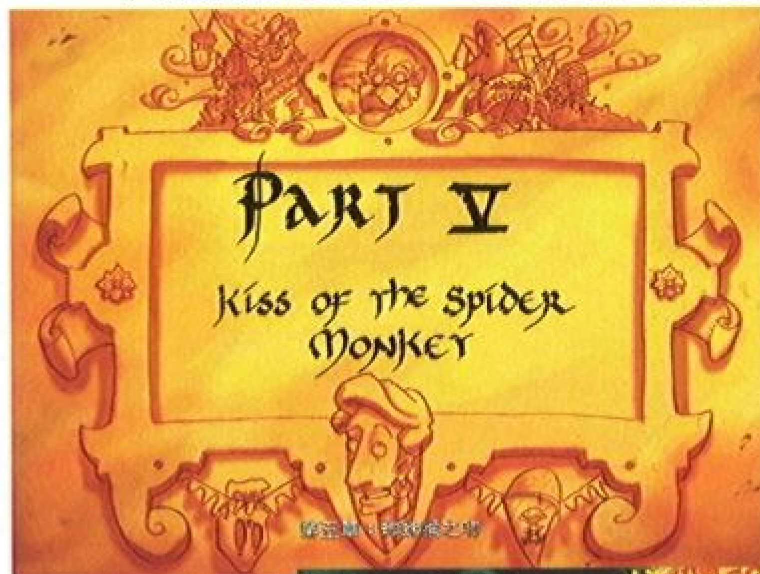
向【頭頭安德烈】表明來意之後，對方會要求以比撲克牌來決定。打開百寶箱，將【塔羅牌】對著【爛牌】使用，便可打出五張同花色的牌⋯接下來的部份很有趣，請自行欣賞。

回到血島之後，先回《旅館》外面的表演舞台處，將【還沒融化的烤乾酪辣味玉米片乳酪】放進【煮鍋】內，然後將【煮鍋】帶去給黑吉斯看，便可拿到【乳液】。接著到《伊蓮》的地方，使用【乳液】在【被詛咒的鑽戒】上，便可將那枚該死的戒指取下。接著將【巨大的鑽石】與【訂婚戒指】組合成【完整的鑽戒】，戴在【伊蓮的左無名指】上⋯總算將伊蓮變回原形。


伊蓮！我終於可以將妳變回來了！

第5章 蜘蛛猴之吻

事情當然還沒完，小蓋與伊蓮被老查克抓回猴島。更慘的是，小蓋惹惱了老查克，如今變成了小孩子！小蓋推開纜車的【門】，來到了遊樂場中。與【丁丁狗】談話，牠會猜錯小蓋的年齡而給小蓋一個【錨】。將裝滿【剃鬚皀】的瓶子倒入【煎




莫瑞又開始瘋言瘋語了

攻城略地 Solution

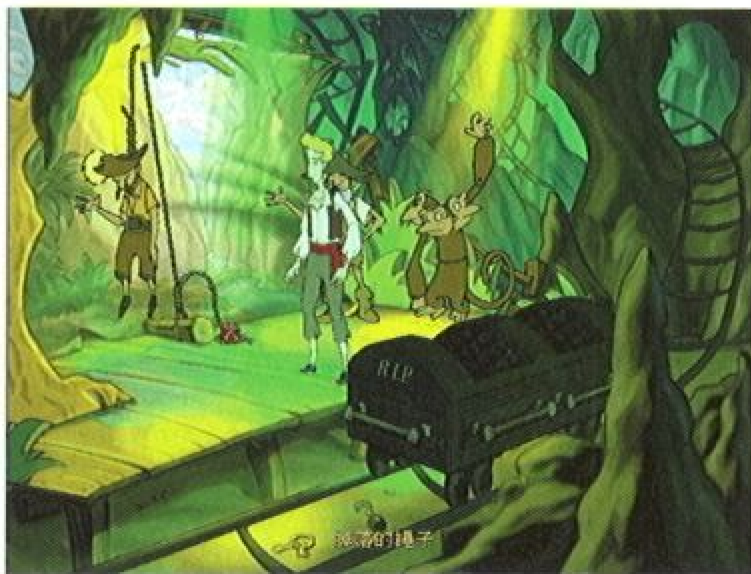
派的平底鍋】內，再將【錨】放入其中做成【很重的假派】。將【很重的假派】放在畫面左邊【一堆糖漿蛋白派】上面，假派會從加農砲中發射出去，將目標完全擊倒！然後讓小蓋推開左下端的【柵門】，觀察那個【洞】口，小蓋便會意外得到一些【糖漿蛋白派】。接下來，一直不斷去推【丁丁狗】，最後牠會不耐煩而咬小蓋一口，而小蓋也因此抓了一些【丁丁狗的毛】。最後，往右來到賣甜筒的推車前，可在架子上拿到一瓶【胡椒罐】，然後跟【賣冰的小販談話】，可獲得【不加料的雪糕】。

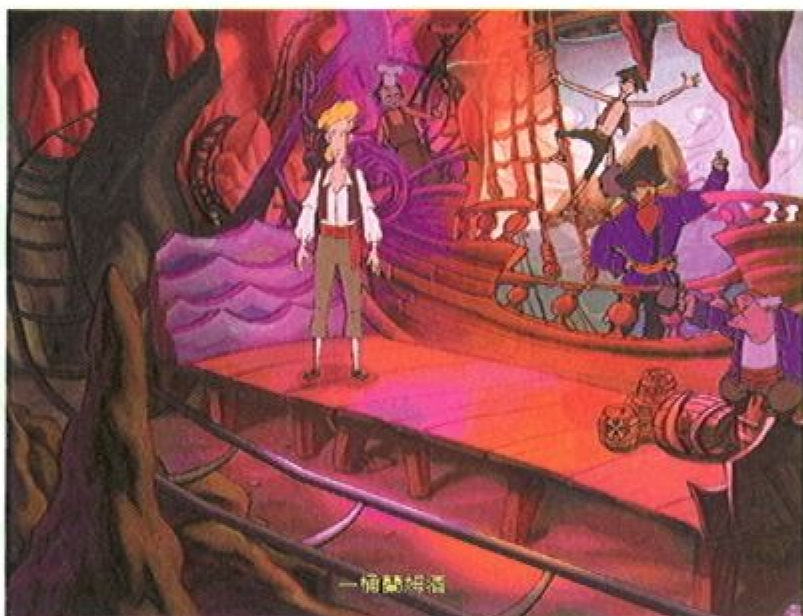
現在，將【糖漿蛋白派】、【丁丁狗的毛】、【胡椒罐】依序加到【不加料的雪糕】上面，做成了一支可清醒腦力的【噁心的雪花杯】。吃下它！小蓋恢復了正常的身高，也完成本章的任務。

第6章 小蓋重振雄風



由於伊蓮調整了軌道的方向，使得小蓋不會落入岩漿裡。本章的任務其實很簡單，爲了解說上的方便，請您照著以下的步驟跳出軌道車，如果不幸遇到老查克，別擔心！小蓋總能幸運脫逃的。





首先在這個畫面中，撿起【掉落的繩子】，便可跳回軌道車中。

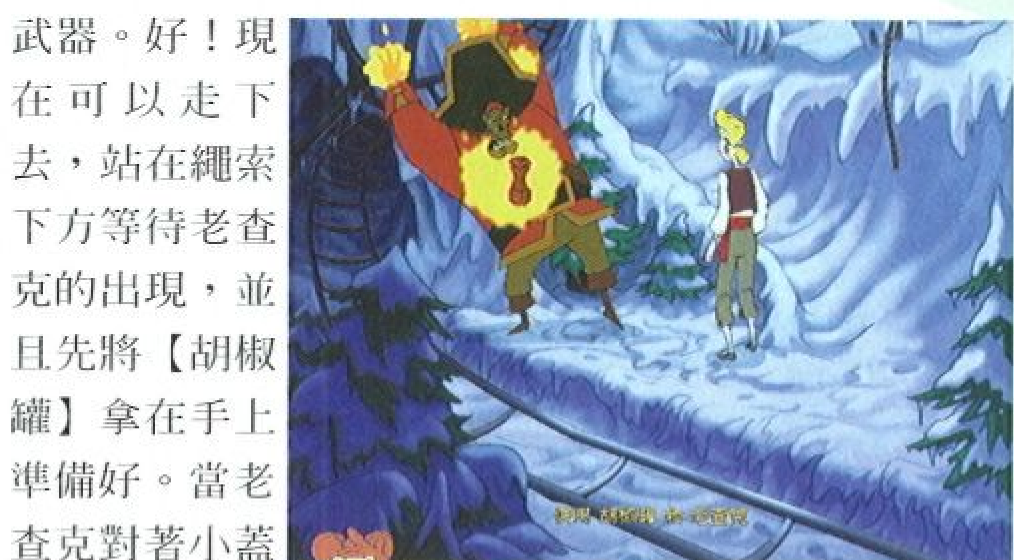


撿起在畫面右邊的【一桶蘭姆酒】，再跳回軌道車中。

在華利旁邊有一盞【油燈】，先將它打開，然後將【一瓶燃油】上的火苗吹熄，就可將它取出。現在可跳回軌道車中。



在這個雪地畫面中，往上爬可看見一隻巨大的【電動巨雪猴】，先將【一桶蘭姆酒】塞進【電動巨雪猴的手臂】裡，然後將【掉落的繩子】浸在【一瓶燃油】中，就可使【掉落的繩子】與【烈酒一桶】組合成【一桶烈酒爆炸】（？）的武器。好！現在可以走下去，站在繩索下方等待老查克的出現，並且先將【胡椒罐】拿在手上準備好。當老查克對著小蓋說出「我要把你燒死！」並高舉雙手時，立即移動【胡椒罐】對準【老查克】使用…



老查克！嚐嚐我的胡椒大作戰！



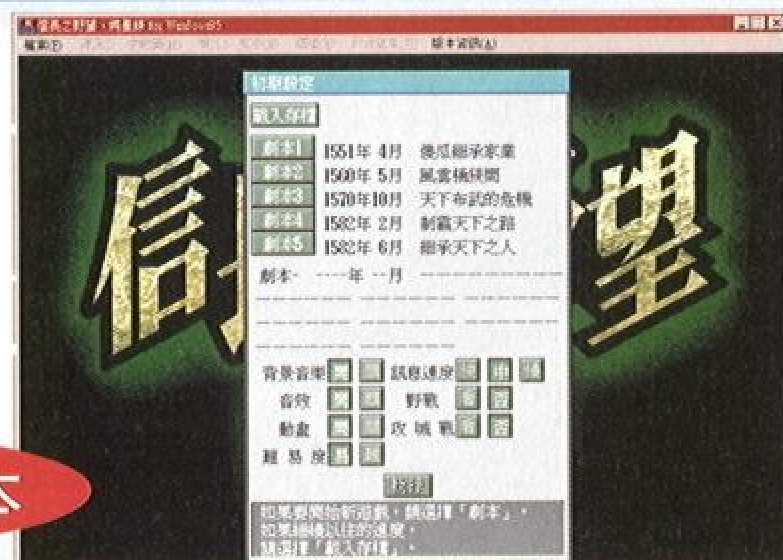
這一集的故事就到此告一段落了，讓我們繼續期待下一集的推出吧！



天下制霸篇

／阿波羅

在遊戲之初共有五個劇本（一個為隱藏劇本）、兩種難易度可供選擇，如果你是一次玩此種類型或第一次玩本遊戲，那在此建議你先挑選容易上手的大名（領主）為扮演對象，如第一、第二劇本中的織田信長、武田信玄、長尾景虎等，第三劇本中的織田信長、毛利元就，第四劇本中的織田信長、長宗我部元親等，以及第五劇本的羽柴秀吉，如此一來，你無異已立於不敗之地了。接下來就參考下列的心得吧！



出現隱藏劇本

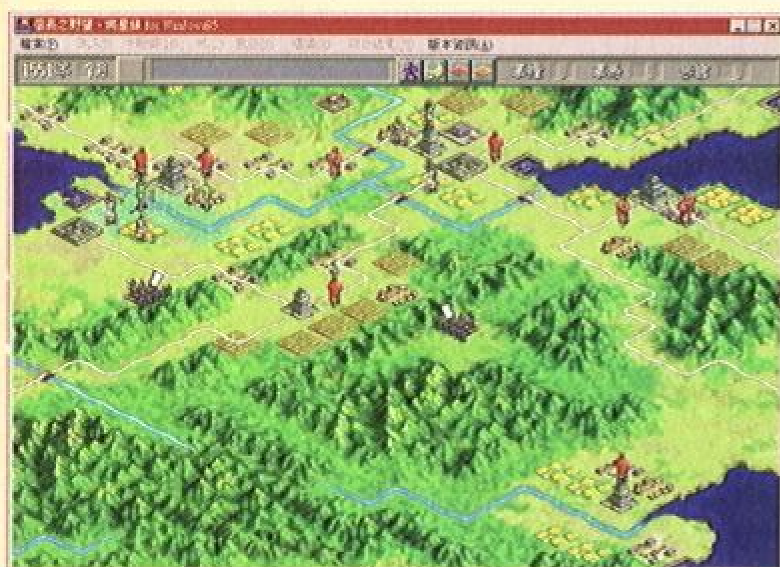
內政篇

建設

在「將星錄」中，內政可說是蠻重要的一環，因爲它不但會左右你領地內的金錢與米糧之收入，且還直接影響到每個城鎮每個月所能增加的士兵數及最大可允許之士兵數，是故你非得好好規劃一番不可。

在遊戲之初，因爲士兵少且收入有限，所以除非你身邊有超級弱國且週遭又無強敵環伺，否則先別急著攻打別人，以免實力分散，兩頭都不保。至於該如何從事內政工作呢？首先一定要採適才適





▲內政開發圖

所、專才至上的政策，也就是說盡量讓有特殊才能的人在自己熟悉的崗位上工作，如有農業技能的人就讓他去開墾治水，有建設技能的人就讓他去建築城塞…等以此類推，如此一來整體的效率，會比你派門外漢去做要快得多。

但也不要因此就非得有專長的人才派遣任務予他，因爲在剛開始時，每個大名的手下幾乎都沒多少可用的武將，所以一定要善用僅有的人力，才可將城邦做最大的發揮；而且當武將老是重覆做著同一種工作時，即使他沒有那方面的專長，亦會產生熟能生巧的效應，做得愈久效率就會愈高，甚而因此從中獲得那方面的技能。





◀南蠻人覲見
▼鑄造師來訪



◀受天災侵犯的城池

其次，開疆闢土的原則就是平均生產、自給自足。每個城鎮盡量讓其各方面都平均成長，且本身最少要達到每樣收支都能平衡的程度；雖然這樣做，可能會造成擴張的步調減慢下來，但以長遠的眼光來看，它卻可以省掉你長期從後方調送資源的麻煩，尤其「將星錄」中的商人並非常駐於每個城鎮，而是以隨機的方式出現，因此如果你一旦缺少金錢或米糧時，將無法立刻變賣多餘的資源來補不足，導致士兵因糧盡而銳減、武將因領不到薪資而人心思變。



▲說服起義的農民

◀飄雪的冬季
▼天主教東傳

「將星錄」裏頭有一個內政指令是專門用來修建城池的，它不但可以讓城池壁礪森嚴、更形鞏固，且還會因爲城池規模大小而影響到收入範圍，所以無論如何也要將城池的規模擴增到最大；不過你也別急著將全數的人力都投入修建城堡的工作，只要在從事開發的同時，派遣一部份的人來做就行了。當你的城池規模大到某些程度時，收入的範圍就容易和其它國家的城池有所重覆，此時，可令旗下的武將先行對那些鄰接的區域做開發的工作，以搶先機眞正成爲那此土地的主人。

治水在遊戲中也是不得不注意的工作，因爲一旦大水來犯，將會有不少土地的發展度都會倒



▲將城池託電腦管

退一、二級，所以需從平時就做好防患措施，以免因小失大；而它也和築城一般，不必太刻意去做，只要在從事其它內政工作時，一併處理就行了。

所以綜合上述所言，你可以了解整個開發過程，就是儘量朝向全方位、平均發展，莫忘了那個細節即是。

武將



▶浪人來求職

▲察看武將的能力

▶趕走不順眼的武將

廣泛地來看，管理武將的忠誠度和與商人交易也都算是內政的一部份，所以接下來就來探討一下關於這二方面。要提高武將忠誠度有三個方法，一者是賜予寶物，一者是贈予官位，最後就是等待其自動昇高。如果不是爲了增加武將本身的能力，我通常都是選擇第三種方式，因爲它經濟又實惠，且適用於大多數武將；除非是個性上與你非常不合，否則幾乎所有的人都會在加入己方後的每個回合內，都會自動上昇忠誠度2～3。不過它有個缺點，就是往往在自動上昇至80～90後即不再昇上去，但這也沒什麼關係，因爲即使忠誠度未達100，也很少有人會叛變。

至於那些不論過多久，忠誠度都一直居低不上的人，則以是否重用他來決定要賞賜何種物品；如果是本身條件不錯者，選用有附加價值的寶物（如：名馬、盔甲、書藉）來收買他的人；又如果只是泛泛之輩，給的獎賞不外乎是預防其叛變逃脫時，我則會給其一些無關痛癢的寶物（如：繪畫）或一些阿沙不里的官位。



▶派遣武將去修行



◀與武將聯姻



▲拔擢有功者

▶部將壽終正寢

商人

「將星錄」中的商人共有高級、珍品、書藉、武器、茶器、界、京都、博多、黑市等九種，基本上除了家寶外，其中每種商人所兜售物品幾乎相同，不外就是軍糧、軍馬、步槍、大砲、鐵甲船五樣，而販售的家寶主要是根據他的名號來決定；如書藉、武器、茶器商人就是專賣書藉、武器與茶器的商人，至於其它的商人所賣的家寶就比較多樣化，從茶具、武器、珍品到繪畫一應俱全。

每種商人的賣價主要是根據當時的市價來定，所有的商人都是一板一眼，不論你是委任政治程度多少的武將去採買，或者是你總共買多少貨，亦或者你曾經和他光顧過幾次，都一律公事公辦、分毫不減；且家寶方面，更是全國公定價，沒得商量，所以和商人交易時，只需讓那些沒啥才能的人去處

理就行了。

在遊戲之初，你的口袋並非麥克麥克，面對那麼多好東西，眞有魚與熊掌不能兼得之感，在此建議你先買那些有附加價値的武器（如：名馬、地圖、軍史…等），因爲這對你往後的征戰之路有著莫大的助益。先別急著一次就要添購最高級的物品，可以從便宜但亦有特殊價値的寶物來著手，如此用儘有的金錢，就能同時讓多位武將受益，應該算是比較好的採買策略；且電腦白痴白痴的，它並不會和你搶寶物，所以那些高級品等有錢時再去買吧！


▲採買物品的畫面

「將星錄」裏頭的商人都可稱之爲「奸商」，怎麼說呢？因爲當我們將物品再轉賣予他們時，不論何物都只能賣得買價的一半，這根本就是趁火打劫；故除了遊戲剛開始金費不足，爲了開發內政而不得不將馬匹槍枝賣予他們變現外，別隨便和他們做這種不合理的交易。電腦在管內政上的AI還算不錯，所以如果城池一多時，就讓它幫你分擔一點辛勞吧！

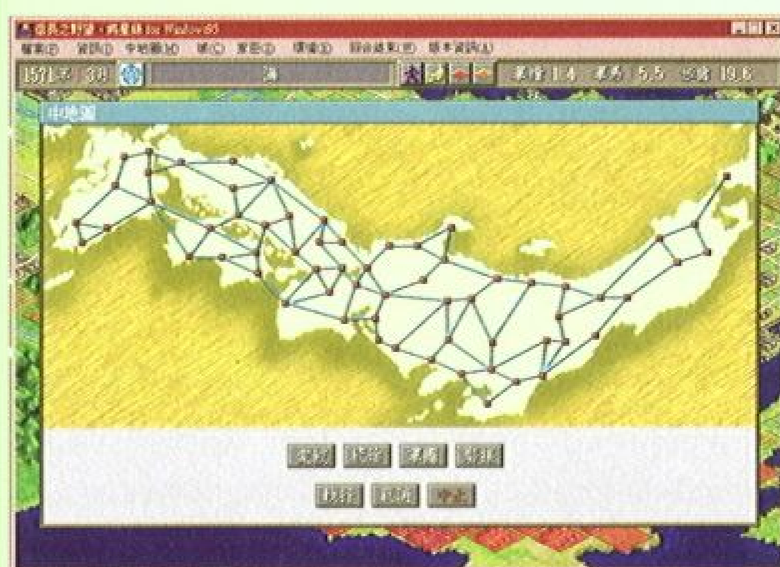
家寶一覽

家寶名	種類	等級	價格	能力效果	能力上昇	兵種效果	所有武將
青貝鞍馬鐙	茶道用具	1等級	12500	政治	10	—	足利義輝
三日月	茶道用具	1等級	12500	政治	10	—	三好義賢
九十九髮茄子	茶道用具	1等級	12500	政治	10	—	—
平蜘蛛釜	茶道用具	1等級	12500	政治	10	—	松永久秀
青磁千鳥	茶道用具	1等級	12500	政治	10	—	—
鬼丸	武器	1等級	12500	戰鬥	10	步兵上昇	足利義輝
蜻蛉切	武器	1等級	12500	戰鬥	10	步兵上昇	本多忠勝
黑漆塗五枚胴	鎧甲	1等級	12500	戰鬥	10	步兵上昇	—
松風	名馬	1等級	12500	戰鬥	10	騎兵上昇	前田慶次
馬上筒	短槍	1等級	12500	戰鬥	10	步槍上昇	織田信長
卜傳百首	劍術書	1等級	12500	戰鬥	10	—	—
稻富流鐵砲傳書	槍術書	1等級	12500	沒有	--	步槍上昇	—
孫子	兵法書	1等級	12500	戰鬥・智謀	10	—	武田信玄
築城記	建築書	1等級	12500	政治	10	—	—
教行信証	佛教書	1等級	12500	政治・智謀	10	—	織田信長
三國志演義	軍史	1等級	12500	戰鬥・智謀	10	—	織田信長
瀟湘八景図	繪畫	1等級	12500	沒有	--	—	天野隆重
地球儀	地圖	1等級	12500	沒有	--	—	—
蘭奢待	香木	1等級	12500	沒有	--	—	—

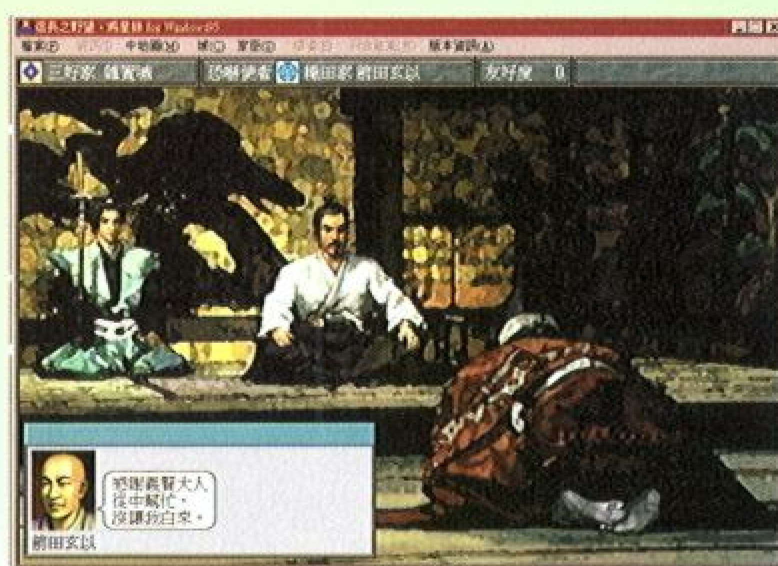
▲家寶一覽表

外交篇

大名


▲各個城池的鄰接情形

以前在許多策略遊戲中，外交是相當無用的一種指令，因爲弱國無外交，強國又不需外交，還不如將那些爲維持彼此關係的政治捐款，拿來充實本身的實力較爲理想。但這次在「將星錄」中，總算看到外交也有用處的一面了，因爲要達到遊戲的勝利條件有兩種方式，一種不贅言自然是將所有異己者剷除就可以，而另外一種則是將所有的城池之一半（32座）納入統領範圍，再利用外交手腕和其它剩餘的大名全結交成同盟，亦可獲得另一種控制全國的方式；不過此種獲得勝利的方式必須配合一個附加條件，就是當你佔領32座城池後，要讓你的大名位於二條城內，等待殿下冊封爲其爲征夷大將軍，如此二者均達成，才能眞正玩到遊戲的結局。


▲對其他勢力進行外交

除了上述那種情況，平時對於其它勢力的外交態度，可得謹愼小心，別輕易結交。因爲一旦同盟後，如果在期限內攻打對方，則旗下的所有武將忠誠度將大幅滑落，一些領地的城主紛紛揭干自立，導致眾叛親離，所以在其它大名雙手奉上如蜜糖般的財寶時，請看清楚，別貪一時之利，而延誤整個作戰計畫。

朝廷

在外交領域方面，還包括對朝廷的政策，你可在二條城旁的京都御所進行這方面的工作。和朝廷



▲朝廷派員來訪

有良好關係時，不但容易獲得官位，且如果看那個大名不順眼時，還可在殿下面前進讒言，以叛賊亂黨處之，其與挾天子令諸侯有異曲同工之妙，不過可惜此計謀在遊戲中非常不易成功。在錢少之時，可以暫不對此方面下功夫，千萬別打腫臉充胖子，以免遭致反效果，如果一次的奉獻金未達260元時，不但無法提高與朝廷的親密度，反而會使朝廷產生嫌惡的態度。

對朝廷的進貢除了現金外，還可用家寶，不過以投資報酬率來看，現金既方便又比較划得來，以數據來看，供奉1000元金錢即可提昇22的親密度，但換成家寶則需是價値4000元的才能達到相似的效果，由此可知，還是金錢較實在。

除了職務（如奧州探題、征夷大將軍）是朝廷自動派員前來冊封外，所有的官位都需要你自行向朝廷爭取。理論上來說，和朝廷的關係愈親密，所能討到的官位就愈大，但先決條件是你需要有和官位相襯的實力。得來的官位，除了可自己領受外，還可用來籠絡下屬，算是一種收買人心頗好用的工具，反正多的官位放在那裏，閒著也是閒著，你只需保留最高階的官位就可以啦！



▲向朝廷進讒言

戰鬥篇

部隊編組

要戰爭，當然要先編組軍團，而在軍團編組方面首先要注意的是陣形的編排。你可在軍團編組時對於軍隊的陣形做適度的調配，一般來說，因為主將所在之小隊（也就是第一部隊）一旦被滅，所有的部隊將被迫撤退，故不要使第一部隊暴露在危險的區域，盡量將其安置在第二列，使前後都有部隊保護。



▲壯碩的軍容

其次，在士兵種類決定上，最好參考武將本身的能力來決定，但也不是一定要選擇最強的那一種；像北條氏康在遊戲初始的設定是步兵A、騎兵B，但基於騎兵的突擊力強大的緣故，所以我還是會在他的步隊中安插幾個小隊的騎兵。如果武將的步槍適性有B或以上，我建議可讓第一小隊與後排的小隊編列為步槍隊，有槍騎能力者亦可編成槍騎隊。

提升屬性

因為「將星錄」中有許多寶物不僅可以增加武將的戰鬥能力，還可讓其提昇兵種駕御能力（如羅盤可讓水軍適性上昇一級）並擁有特殊技能（如突騎、地道⋯），故一定要在戰爭前好好分配手中的家寶，以讓武將能發揮最大的戰力。其外，有些城鎮亦提供修行的功能，經過數個月的鍛練，武將本身的兵種能力亦在不用家寶的情況下，也能獲得提高，如：岡崎城可提高步兵適性，對於這個資源一定要充份利用。



▲兩軍交鋒圖

遊戲中武將的身份會影



響到其最大的帶兵量，身份的高低是根據他本身的功勳來決定（詳請參閱表三），而功勳指數的多少則是參照他對國家的貢獻度，所以對於那些優秀的人才，要盡量讓他出任務（不論內政、外交、戰爭都行），以提高最大可帶兵量。

「將星錄」的武功韜略可分爲兩大方針，一者爲野戰部份，另者爲攻城戰部份，以下我們就分別針對兩種戰爭談談其所該注意事項。在野戰時，有幾種情況代表敵方戰敗：

①敵方主陣士兵數爲0
②敵方的士氣爲0
③敵方撤退

擒賊先擒王

所以我們在野戰過程中，主要就是要促成敵方達成上述三項之中的任一失敗條件；當中通常就屬第一個條件較易達成，你只需集中火力攻擊敵方的第一部隊，很快即可獲勝，且勝利後對於敵方的傷害，不亞於你將所有部隊全部消滅。怎麼說呢？因爲當你把敵軍打敗後，能否捉到領軍的武將，是決定在你的將領與敵方將領本身的武力優劣上，而非依據戰場上所剩的兵馬數；換句話說，不論你是只攻擊對方的主陣，還是不顧一切、格殺無論，都不會影響到你捉到敵方武將的機率。

此外，關於傷兵數量的多寡，則是參照但你對俘虜的處置方式；一般來說，是釋放＞錄用＞斬首，也就是當你選擇將敵方武將放回去時，逃回去的傷兵將多於你將其錄用或斬首。所以，就以上兩個和戰後有關的事項看來，擒賊先擒王，直接攻擊敵方主陣的戰略應是上上之策。

集中火力

但如果敵方將主陣保護得很好，讓其遠在大後方，且在你面前又有二、三支部隊待候時，你勢必得先剷除前面的一些障礙物，以免其大肆發動齊攻，讓你吃不消。每當你殲滅一個敵方小隊後，敵方士兵的士氣將下降10，而我方上昇5，這顯然是一個達到敵消我長的好方法。故在攻擊敵人時，最好採個個擊破的方式，每當對方的士氣下降，我方的士氣上昂時，敵人的防禦攻擊力就往下降不少；相對地，我們戰勝的機率也就向上攀昇了許多。因此當敵方某一小隊士兵已所剩無幾時，千萬不要客氣，再給它一發致命的打擊吧！使其徹底從地球上消失。


▲敵軍中了灌醉的計謀

但凡事都有例外，如果在這即將被消滅的隊伍後，是一整排強大的士兵時，就先別急著除去它，因爲在「將星錄」中，如果前一列的兵馬完全被滅後，於其後列的兵馬將自動遞補，也就是說，你的面前將出現一托拉庫的士兵，這對於你是不利的；因爲那些士兵如果採用齊攻，你將會損失慘重，所以較好的方式是先用弓箭掃射後排的士兵，使其人數銳減，再將位於面前的士兵消滅，使你與後排的士兵正面衝突時可增快戰事解決的時間；或者先用計謀，讓後排的某些小隊無法行動，如此一來，就不用怕它們會採齊攻的戰術，而你也可以放心的對其一一消滅。


▲野戰畫面

圍城作戰

當你要攻打一座人才濟濟且兵充馬足的城池時，最好先用野戰的方式，削落其實力，如此在攻城時的勝算會比較大。在這方面電腦的AI可說是不


▲包圍敵城

太高，你只需派遣一支前驅部隊（不用太強）踏入敵方的領土後，就能很輕易地將其誘出城外，之後再令我方壓後的精英部隊一擁而上，向其進行致命的打擊；且除非敵方城內的士兵已所剩無幾或米糧不足，否則此招屢試不爽，一旦把敵方引誘出來後，即依照上述的原則將其消滅，數次之後，待城內的士兵剩下5000左右，再一舉攻入城中。

此外，還有一種方式也可以讓城內士兵快速減少，就是採用圍城的手段，因爲當你在城池的周圍全駐紮士兵時，被圍的城池只能坐困愁城，不但無法派遣士兵出城戰鬥，且還無法獲得金錢及米糧的收入；在不斷消耗城內現有的米糧，處於只有支出而無收入的狀況下，很快就會因沒有糧食而使士兵不停地餓死，所以這也是一個好的攻城良策。但別忘了，在圍城的同時，你的士兵同樣也需消耗米糧，故要記得讓一個載有糧食的運輸隊緊隨在旁，以免你的士兵也因爲糧食耗盡而紛紛逃跑，讓你的圍城計畫功虧一饋。此招較好的使用時機是在敵方城池本身的儲貨不多時，如果敵方城內有二、三萬的米糧，你就最好不要用，因爲這樣會花太多時間。

在攻城時最好帶有忍者技巧的武將一同前往，因爲他們可以深入敵方處從內側將城門打開，而不需從正面衝撞，如此可減少許多無謂的犧牲。但如果城池本身的防禦度很低（約50）時，就乾脆用撞的比較快且保險，因爲即使有忍者技巧且智謀不低的武將，在執行潛進開城門的任務時，亦屢有失敗的情況。

城內戰

一攻入城門後，一定要先攻擊對手的弓箭手，即使先不將其消滅，也需讓其只剩100名左右的士兵，以降低我方因弓箭雨而損傷的士兵人數。一個武將在攻城時所有的士兵，會自動分成五個小隊（其分法和進行野戰時一樣），除非是武將手下的2～5小隊都已經傷亡殆盡，不然別讓掌旗的第一小隊參戰，先讓它在城外等待就好，否則其一旦被滅後，則同屬一武將下的軍馬將被迫全部退出戰場。



▲攻城戰的畫面

攻擊本丸（主樓）最好的方式是讓智慧高（智慧愈高放火愈易成功）的武將對其採火攻，通常只要成功3、4次，就可順利攻下城池，不但快速且可以減少傷害，因爲在火攻的同時，敵方的士兵也會有所傷亡，故即使放箭，我方的受損度也不大，不像你用普通的攻擊法，在未讓主樓防禦率變0時，敵方的人數都不會減少，故射起箭來是十分慓悍會令你吃不消的。

處置降將

當好不容易攻下城池後，除了得到這座城的統治權外，還有最重要的財產就是俘虜的敵方將領。在遊戲中，除了任用、釋放外就是斬首了，基於武將在遊戲中扮演非常重要的角色之緣故，建議不管是誰都先採招安的方式對待，投降的武將其身份會往下降一級，也就是原本在敵方爲宿老的武將，加入我方後將成爲家老，以此類推。

對於那些死不肯投降的人，最好是讓他人頭落地，上天做神仙，絕對不要放走，雖然有些很優秀的人，你會捨不得殺，想說先讓其成爲浪人後，再派人將其招募至己方陣營就好了；但這樣做會有很大的風險，因爲那些優秀的人同樣也可能投靠於其他勢力，如此就形同縱虎歸山，和自己過不去。所以爲了不讓往後的征戰之路太過艱辛，忍痛犧牲是必要的。



▲俘虜處置

結論

將星錄是個相當不錯的策略遊戲，雖然日本的戰國時代與我們有些文化上的隔閡，但是扮演在異地叱吒風雲的一代梟雄，豈不也是一大樂事？





表一 地形種類與其收益

地形種類	收益	相關技能
鍛治村	生產槍枝	建設
旱田	生產米糧	農業
村落	增加士兵	建設
港	增加金錢	建設
關口	增加金錢	建設
水田	生產米糧	農業
城鎮	增加金錢	商業
馬產地	增加馬匹	—
金山	增加金錢	—

表二 職為高低與帶兵數之關係

功勳	職位	最大可帶兵數
—	大名	5000
450	宿老	4500
300	家老	3750
150	部將	3000
50	侍大將	2500
0	步兵頭	2000

表三 究極寶物一覽表

家寶名	種類	能力效果	能力上升	兵種效果	特殊效果
青磁砧馬蝗絆	茶具	政治	10	—	成為茶人
三日月	茶具	政治	10	—	成為茶人
九十九髮茄子	茶具	政治	10	—	成為茶人
平蜘蛛釜	茶具	政治	10	—	成為茶人
青磁千鳥	茶具	政治	10	—	成為茶人
鬼丸	武器	戰鬥	10	步兵上升	—
蜻蛉切	武器	戰鬥	10	步兵上升	—
黑漆塗五枚胴	盔甲	戰鬥	10	步兵上升	—
松風	名馬	戰鬥	10	騎兵上升	取得「突騎」的特技、被俘概率0
馬上筒	短槍	戰鬥	10	步槍上升	取得「槍騎」的特技
卜傳百首	劍術書	戰鬥	—	—	成為劍俠
稻富流槍術書	槍術書	戰鬥	—	步槍上升	取得「三段」的特技
孫子	兵法書	戰鬥、智謀	10	—	—
築城記	建築	政治	10	—	取得「建設」的特技
教行信証	佛教	政治、智謀	10	—	成為僧侶
三國志演義	軍史	戰鬥、智謀	10	—	取得「修練」的特技
瀟湘入景圖	繪畫	—	—	—	—
地球儀	地圖	—	—	—	增加單位移動力
蘭奢待	香木	—	—	—	—

表四 可提昇額外修行的城池

城池	修行後成果	城池	修行後成果
高水寺城	提高移動力	大河內城	提高水軍能力
岩出山城	獲得「槍騎」特技	雜賀城	提高步槍能力
海津城	提高騎兵能力	湯築城	提高水軍能力
岡崎城	提高步兵能力	山口城	提高移動力
觀音寺城	成為忍者	肝付城	提高步兵能力
		內城	提高步兵能力

國有國法、營有營規，入偵蒐營者，請確實遵守營規，如查犯規屬實，以下列罰則處刑：

- 一稿多投者，求處無期徒刑，褫奪公權終身。
- 抄襲友刊秘技者，不需判決，立地槍斃。
- 重複抄襲本刊登過秘技者，求處裸身空投鱷魚池100次。
- 投稿無法使用秘技者，求處阿魯巴極刑一年。
- 秘技啓動狀態說明不清者，求處禁閉一個月。
- 投稿者無姓名、電話、地址者，求處敦親睦鄰、勞動服務一週。

一經本營審查，無觸犯營規，獲準錄用者，除授與軍階外，並依照下列階等發放軍餉：



超級上將
軍餉1200元
另贈雜誌一期



戰鬥營長
軍餉 900 元
另贈雜誌一期



愛情少尉
軍餉 700 元
另贈雜誌一期



魔鬼班長
軍餉 500 元
另贈雜誌一期



菜鳥天兵
軍餉 350 元
另贈雜誌一期



煉獄之火

金錢無限增值法

首先要有超過5000元的資本。譬如有5001元，請把5000元丟在地上，然後把背包裝滿（什麼都好，只要裝滿即可），此時把背包關掉去撿那5000元，你會發現那5000元撿不起來。再把背包打開，背包裡的 1元會變成5000元，如此把背包裡5000元的再分成4999元和1元，把4999元丟在地上，再把背包關掉再去撿那地上的5000元…，如此重複下去，錢就不怕不夠用。（P.S.只適用1.0以前之版本）



●鐵達達號

星際戰警



武器全滿

遊戲進行中，按esc鍵回到主選單輸入DOUGMATIC數次，直到返回遊戲中再按esc鍵一次後，輸入下列密技：

GIVEME=武器全滿

AGENTJ=切換星際戰警 1

AGENTK=切換星際戰警 2

AGENTL=切換星際戰警 3



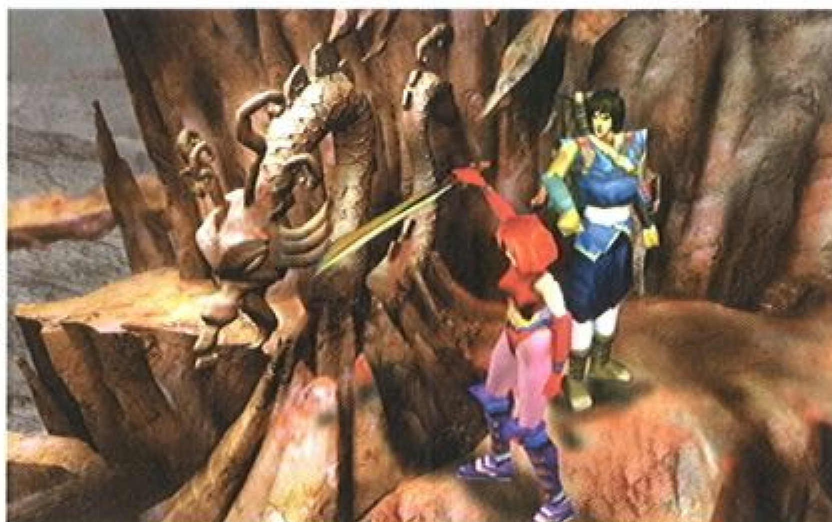
●Jony Hun

般若魔界



超級補血大法

在遊戲進行中，您是否會覺得怪物實在太強，主角動不動就瀕臨垂死？其實只要在遊戲進行中，按下鍵盤的「L」鍵，就可以替您的主角補滿血。如此一來，怪物再多再強也不怕了。



●鐵達達號

銀河飛將5—神諭



無敵秘技

於駕駛艙中鍵入dynomite密碼後即可啓動密技模式

按下CTRL及C鍵，即可切換碰撞模式之開與關

按下CTRL及I 鍵，即可啓動無敵模式

按下CTRL及F12鍵，即可摧毀任何已鎖定之目標



●楊淑娟

秘技佳先看

超霸無敵完整祕技



炎龍騎士團外傳－風之紋章

(1)HAPPY END 進入法：



第一步：在巫湯婆婆那一關由法蓮娜打倒巫湯婆婆（最後一刀），而且法蓮那身上一定要有空位巫湯婆婆就會給法蓮娜“死神契約”。第二步：在死神那一關還是由法蓮娜帶著’死神契約’打倒死神就可拿到’反禁制器’。第三步：在魔精石那一關再魔精石上面調查可得到“魔精石碎片”，把它放在蘭迪斯身上打倒27關的王（吉歐）魔精石就會發動可進入第28關。

●阿川

(2)神的兵器：

在第十一關神的兵器那一關有三個選擇，其中火之劍修佩魯及地之劍雷德都可以再改造。

在第十六關王城前面那一關讓蘭迪斯帶著修佩魯或是雷德，在15回合之前站在左上角那一格（2,12），就會出來一個工匠，若是修佩魯的話可以合成更強的灼烈之劍，若是雷德的話可以合成金屬礦或是神的聖印。

(3)最強的兵器：

每一種兵器的最強等級都是買不到的，拿到的方法也都不一樣，其中劍和刀各有三個等級一定要依照順序才能拿的到，如下：

【劍】：如上述由蘭迪斯帶著灼烈之劍站在20關的（19,1）的地方，會出來火神把它改成火光之劍，之後在第25關的（12,13）地方又會被改成眞炎龍劍（AP+800 DP+200 EB+100），拿到以後蘭迪斯絕對沒有人打的到他

【刀】：在15關20回合之前打倒砲台就會出來一個拿著大劍的老頭找裘娜單挑，打敗他之後可以拿到妖刀村雨，之後帶著妖刀村雨在第19關20回合之前把敵人全滅，老頭又會出來可以拿到妖刀村正，之後在24關在25回合之前把敵人全滅就可以得到最強的妖刀正宗，只要裘娜裝備村正或是正宗的話每一回合就會自動恢復MP13～15可讓金剛斬無限制使用。

【弓】：在24關的（10,18）的地方讓弓箭手站上去（身上要有空位）又有30000元的話就會出來一個村婦以30000元賣風神弓（AP+700射程2～7）

【矛】：也有三把都是從寶箱或是隱藏寶物中找到的三把彼此沒有相關

【聖光之矛】：11關的寶箱之中有狼人會搶

【神光之矛】：21關的（18,8）隱藏寶物

【極光之矛】：26關的（16,1）隱藏寶物

三把矛都是追加百分之百必殺

【指環】：在23死神那一關讓琴琴站在（19,6）的地方，身上還是要有空位，卡里斯就會出來給她形見的指環（AP+400）每一回合自動恢復MP13～15）

【砲】：首先要用雷德合出金屬礦然後在24魔精石那一關的（2，22）地方找到高能量裝置，把這兩個放到布蘭多老爺爺的身上，使用高能量裝置就會合成高能量砲（AP+750 射程1～6）

(4)勇者徽章：

最重要的條件是在18關之前全體未轉職。

先用雷德合成神的聖印然後由蘭迪斯帶著，只要打過 18關之後全部的人都是未轉職的狀態，索爾就會把它變成勇者徽章，蘭迪斯帶著它可轉成最強的職業英雄

(5)秘密商店：

1關之後：右下右A，其中方向鍵要鍵盤最右邊的九宮鍵才行
2關：右左下右A
3關：上上上上
4關：上左下右上
5關：soar
6關：secret
7關：12211
8關：....（四個點）
9關：barando
10關：enter
11關：上左下右
12關：左下右
13關：20-40
14關：night
15關：15
16關：lotoria
17關：無商店
18關：無商店
19關：12
20關：1324
21關：hero
22關：無商店
23關：無商店
24關：下下下下
25關：west
26關：無



勝利秘技

殺無赦

按住空白鍵同時選擇"New Game"，在任何關卡同時按ctrl鍵和"+"＝勝利



●楊松霖

秘技偵查站



大車拼秘技

瘋狂大車拼4

選擇Save Game選單中的第十條，鍵入下列密碼後按Enter鍵進入遊戲，可得相應效果：



AARDVARK	無碰撞發生
BANDW	黑白模式
BIRDVIEW	鳥瞰
CREDITZ	顯示製作群組資訊
GONZON	開啓Fast Forward模式
GONZOFF	關閉Fast Forward模式
ITSLATE	關閉特殊效果（只限有3Dfx顯示卡的玩家）
LEVELLLA	任選跑道
MIKTROUT	車輛變大
MPALMER	車輛變小
NOAICARS	網路對戰中無電腦操縱之車輛
SPAZZY	酸性跑道
SRACLLA	任選車輛
STICKIER	無3D碰撞（玩家仍可去撞人，但自己的車不會翻倒）

●魯夫



過關密碼

飛天幽夢島2

在遊戲中，用下列的密碼輸入：



IMMORTAL = 31條命
NEVERDIE = 無敵
HORMONES = 生命值全滿
GETACCES = 選關
OCMCKKEJ = 選關
MAKMYDAY = 武器
GONAHURL = 改變視野
SKATBORD = 快速模式
GENETICS = 突變
ACIDDUDE = 迷幻材質
JUSTKIDN = 怪物再生

●鐵達達號

各關卡密碼：

關卡名稱	密碼
1. Ice Prison	EMIAGCAI
2. Zorrscha's Lab	OMACCBAI

3.	Hot Pants	FAIAGCBI
4.	Stan' s The Man	FEKAGCCA
5.	Oyster Desoyster	LGBFIICE
6.	Puzzle Wood	LMBBIIEE
7.	Temple Of Nori	IEBBIIGF
8.	Egg! Egg!	KNBBIIAI
9.	Huevos Libertad	LGBJIICI
10.	Pipe Hous	LOBJIIEI
11.	Hate Tank	IGBJIIGJ
12.	Fantabulous	FFCAGCCC
13.	Mr. Schneobelen	FHCAGCCK
14.	Collide O Scope	FJKEGCDC
15.	The Zoul Train	FLKEGCDK
16.	Lick The Toad	ADIKBIIB
17.	The Bitter End	ADMIBIID
18.	Rub The Buddha	MAECCBEJ



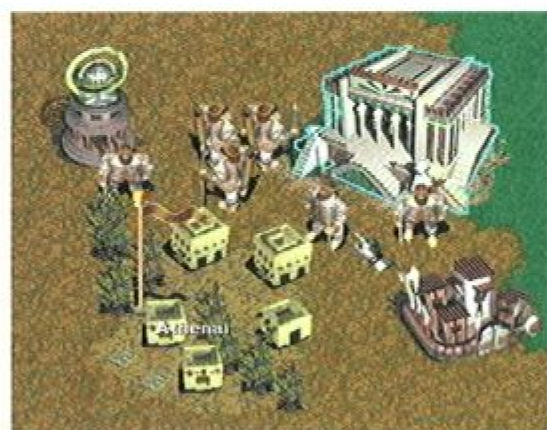
超級升級秘技

七大王朝

在遊戲進行中，鍵入!!!@@@###出現訊息Cheat Mode Enabled後輸入：

C=金錢加1000　T=科技升級
\=食物加1000　Z=快速建築模式
M=顯示地圖　B=建築立刻完成
U=英明君主　;=增加不同國籍人口

不過使用秘技的話，分數會歸零。



●鐵達達號



魔法增強法

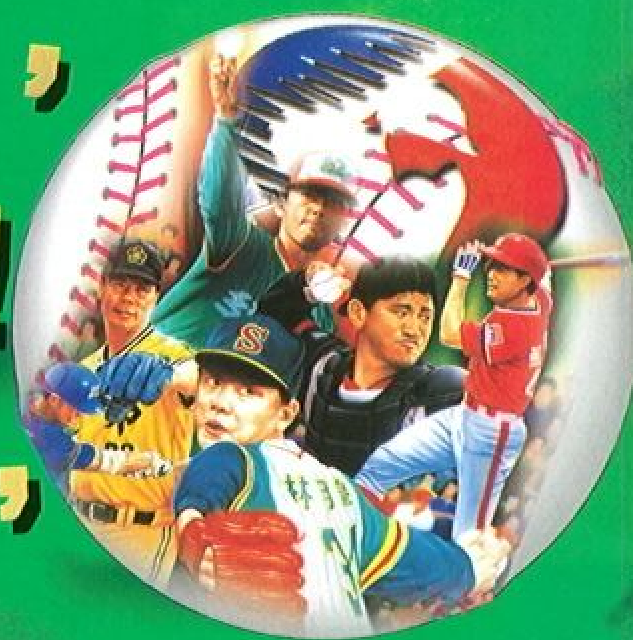
魔界屠殺令

按~後IMPULSE 10 =魔法力量增強
IMPULSE 11 =無敵
IMPULSE 69 =自殺
FLY =飛行
NOCLIP =穿牆
ODE TO JACK =消滅所有敵人
BIGFINALE =觀賞結局



●Jony Hun

用棒球寫日記的英雄，需要您的掌聲與喝采！您的熱情參與和投入，將使中華職棒更添繽紛色彩！



	筋力	敏捷	技術	耐力
剩餘點數	34	22	28	30
		10	45	10
意志力	15		10	30
控球力		50	12	
得分圈	15	20	20	10
對反投	10	20	30	10
內野安打		90	50	30

能力升級

現能力		➧	增加後	
9	D	➧	9	D
12	B	➧	12	B
10	C	➧	11	C

意志力 12 以上
走力 12 以上

二三壘有人時打擊參數上升

真實球員、多變屬性

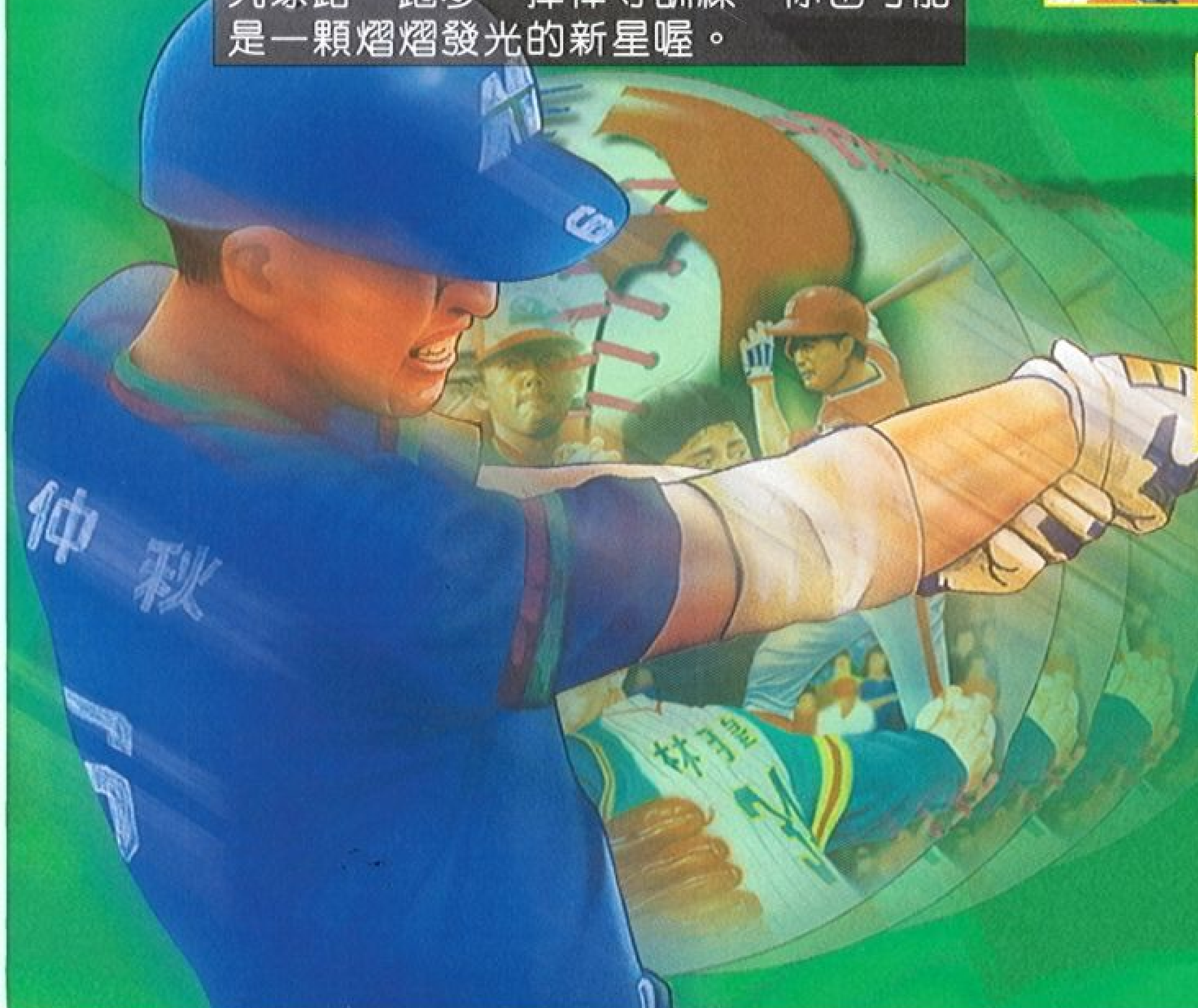
共有七隊中華職棒隊伍，龍、獅、虎、象、鷹、牛、鯨，收錄所有球員的詳細資料，且依每個球員不同的特性，設計出豐富有趣的屬性能力，如野手的逆境、硬滑二壘、黏打、揮大棒、跟球力、選球力、豪打型或安打型等，還有投手的控球力、得分圈強/弱等多達60種以上的屬性。

首創新兵訓練營

除了有今年轟動職棒界的新人加入外，還可自行創造新兵，計畫一連串的培訓活動。以投手和野手不同的訓練特色來區分課程，如重量訓練、傳球練習、研究球路、跑步、揮棒等訓練，你也可能是一顆熠熠發光的新星喔。



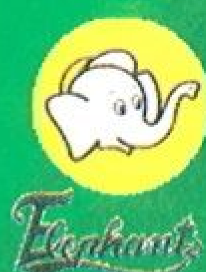




主隊OK
Options
Dragons

全新的投打對決畫面、全新的球員資料，展現最精彩的職棒八年！



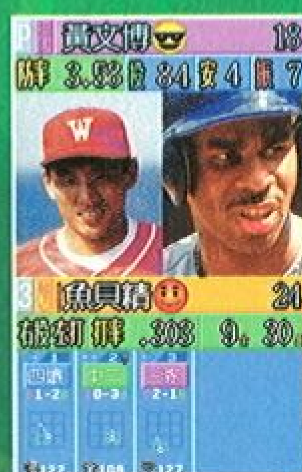
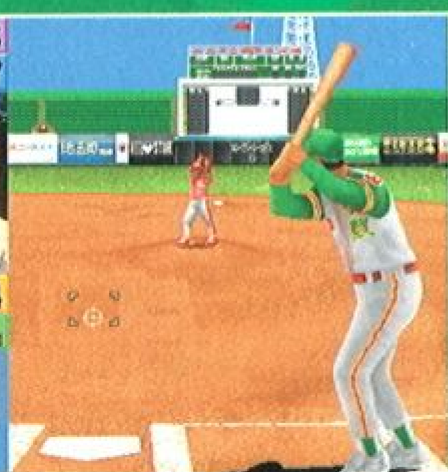
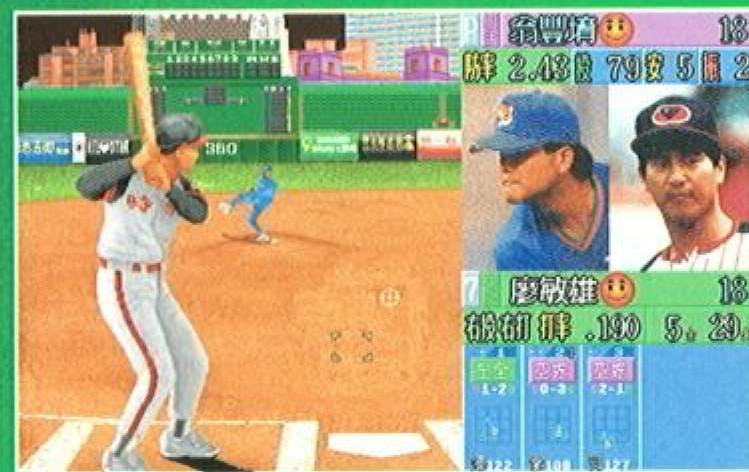



完整的賽事

遊戲內容分表演賽、聯盟賽、攻守練習、特殊戰役和世界大賽等。其中聯盟賽的賽制安排完全與職棒八年的賽事相同，在七個不同的球場舉行。

投手球路更多更豐富

依投手特性，有各種不同的球路，有尾勁的速球、直球、指叉球、滑球、變速球、蝴蝶球、外角滑球、曲球、螺旋球、伸卡球、內外角球、下墜球等。

畫面更細膩逼真

左投和右投的投手對於打者的視野有明顯的不同，例如左打者對於右投手所投的球路看的特別清楚等，眞實的做到左投剋左打的功效。還有許多精彩的動畫表現，如接殺、撲接、撲壘、全壘打等，眞實的讓你大呼過癮。

珍貴記錄永久保存

記錄室增添了許多記錄項目，如連續完封、連續安打場次、連續三振局數等連續的記錄。



3 中華職棒

SOFT WORLD

他，堂堂大理國王子，
視自家絕學一陽指為敝屣。
他有點呆頭呆腦，還很愛偷笑。
他沒有身負蓋世武功，
卻很喜歡打抱不平。
他很是多情，卻絕不濫情。
他，就是段譽，
你就來扮扮他，
體驗他的情、他的愛、他的奇遇…

遊戲特色：



- 忠於金庸小說原著的精神，將所有人物的個性一一展露，俏皮可愛的鍾靈、性情古怪的木婉清、四處留情的風流王爺段正淳等，活靈活現。
- 45度角斜向3D立體畫面，場景遼闊、氣勢非凡。有大理城、王爺府、無量山等大氣魄的場景，也有瑯嬛福地、萬劫谷、玉虛觀、天龍寺等小型場景，大理的風土民情一覽無遺。
- 聲光效果具佳的即時戰鬥，展現出渾然天成的各家各派武功。





- 上百名以上的人物，每個人物的表情生動豐富，動作繁多，搔首弄姿、劈柴、練功、煮飯等，數千張的小動畫鉅細靡遺地呈現在你眼前。
- 主角段譽能做的動作非常的多，跑、跳、後空翻、前翻及精妙的凌波微步。
- 古意盎然，中國風味濃厚的各式建築，全部經過精心考究，完全呈現宋朝時代的風格與特色。
- 兼具角色扮演和冒險解謎兩大遊戲的精髓，不僅可以打得過癮，還有數不清的謎題難關等你來解。





天龍八部

金庸





青衫磊落江湖行，今生無緣悔多情。

六脈劍氣碧煙橫，凌波微步影無蹤。

金庸原著改編，最富傳奇色彩、

畫面最豔麗的角色扮演+冒險遊戲！



完全支援WIN 95平台！









軟體世界
智冠科技股份有限公司



適用中文WIN95

- 即時戰鬥模式，法術、戰鬥特效驚人，讓你驚豔不已！
- 可扮演的小說中最具代表的火線戰將姜子牙、雷震子、武王和哪吒，每個角色均有不同的專長與能力。
- 迷宮中各處埋伏著商朝軍與截教教眾，等著幹掉你！





- 隨著砍殺敵人的數量增加與經驗的提升，你將會越來越強，敵人也會越來越難纏。
- 各種中國式法術、幻術、咒語 大集合！
- 各種光怪陸離的武器法寶大車拼！
- 錄製全程語音，大手筆大製作。









封神演義

拳打商軍烏合之衆，
腳踢邪教助紂之徒

比「暗黑破壞神」
更帶勁的搶手好GAME！



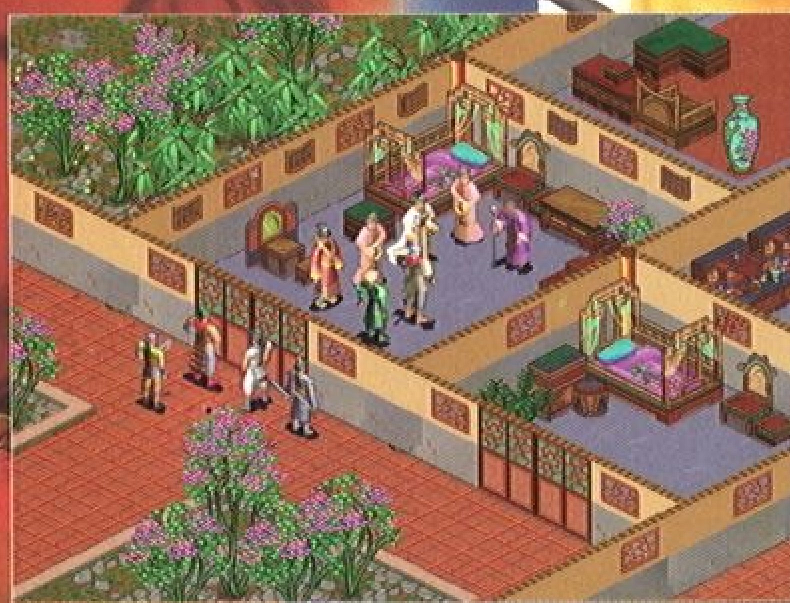
紂王氣數將盡是天數使然亦或民心悖離？
通天教主擺出惡毒的萬仙陣，子牙怎解？
掀起截闡二教爭端的幕後黑手究竟是誰？
大魔頭正躲在暗處嘲笑你··嘿··嘿··嘿··



水滸傳

中國史上最痛快淋漓的一次造反行動！

令人又愛又怕又無法抗拒的俠盜生涯！



敵人正在商量大計，偏巧我方正在偷聽！



聚義廳上正風起雲湧，即將有場硬仗！

SOFT WORLD 軟體世界
智冠科技股份有限公司

可知九紋龍史進如何痛擊少華山三匪又戲劇性的與匪結為摯交？
又知花和尚魯智深怎樣施巧計嚇退強娶民女的小霸王周通？
到底豹子頭林沖慘遭花花太歲高衙內陷害之後要如何復仇？
究竟那些被誣陷逼迫的好漢們是怎麼不得已的走上梁山、落草為寇？
搖搖欲墜的朝廷，揭竿吶喊的老百姓，
就讓他們以數場精彩萬分的戰鬥來決一勝負！





衆家好漢正與高俅談判。



大伙正與官兵追逐征戰之中。

【敵人之智慧】

敵方將有不少好手將沿路以強大武力阻擋你們。聰明的敵人會自動決定採主取動攻勢或在原地不動，並會伺機待在防禦效果最好的地形上；攻擊時會先攻擊他認為最弱的單位並會挑選最大射程距離；他還會自行設下埋伏點等候你自投羅網。



請領教魯智深之全方位攻擊必殺技！





高俅正引兵追殺疲於奔命之衆家好漢。



梁山泊寨外正遇官兵圍堵，兄弟們上啊！

【遊戲之類型】

戰略角色扮演可自創不同的，屬性值之主角人物加入梁山好漢之行列。

【遊戲之畫面】

以 640 × 480 之顯示模式表現華麗大型場面，有數十道場景，包括草莽深山及莊園山寨之中，當然還有險要水寨梁山泊。不同的地形對戰情發生很重要的影響，而且地物將依所發出的招式發生破壞情形，十分逼真。

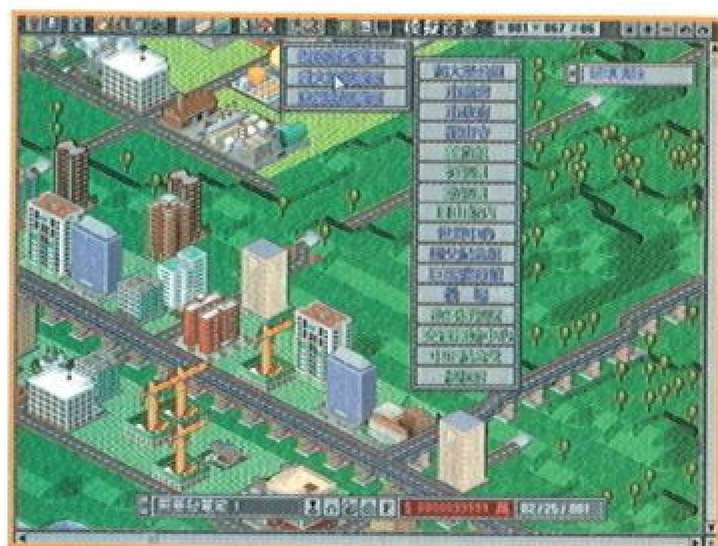
【遊戲之戰鬥】

3D 立體戰鬥畫面，在過場動畫後，即因事件發生而立刻於當地開始戰鬥，玩者及衆家好漢除了個人有一般拳腿，招式還有範圍不一的氣功及數十種特殊的必殺絕技，有組合數套攻擊動作的亂舞技、二人以上合力攻擊的合體技還有、反擊集氣、回復等絕技。不同武術可裝備不同武器，有刀劍槍棍弓及火炮、杖禪、斧鞭類。中招受傷或氣功發出時將有鮮血四濺或不支倒地之視覺效果。

【遊戲之進行】

玩者將可以召募有志一同的伙伴入伍，並齊奔梁山共舉大業。水滸傳中每個由天罡地煞托身投胎的好漢都有其獨特的身出、綽號、性格、絕技及造型，還有不同的屬性值。遊戲是以達成不同的條件，如消滅敵方一定比例單位數、消滅對方特殊頭目或到達撤退地點等以決定是否過關。

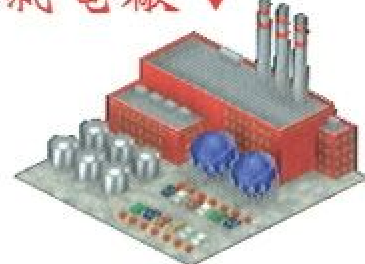
社會問題大考驗 都市計劃現形記



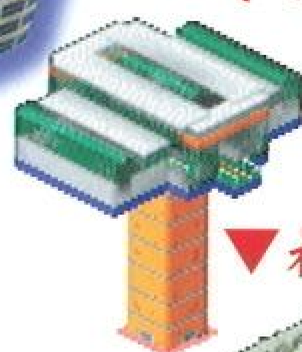
你將遭遇比現實生活更嚴苛的考驗，包括都市建設、警政、財政、教育、環保、
通等市政難題，小至瓦斯管線、電信管線的配置，大至捷運、故宮、中正紀念堂
世貿中心等建築營造，還將四處奔走解決火災、水災、氣爆、黑道橫行、重大車
等突發狀況。你將從小鎮起家，經由民意的洗禮
和選戰手段，從鎮長、鄉長的選舉，
到首都的市長。



▼巨蛋體育館



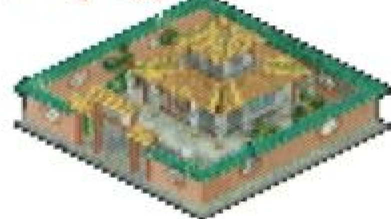
燃氣電廠▼



▼高架捷運站



▼社區醫院



▼寺廟

更多的立體建築物模組可資利用，除了發電廠、自來水廠、瓦斯處理廠、電信局，還提供縱橫的管線建設，除了地下電纜與水管，還有瓦斯管線與電信管線，而如何連接及維修這些管線，將是玩者一大考驗。



▲中正紀念堂

▼美術館





軟體世界
智冠科技股份有限公司

除了一片荒蕪的城市需要從頭開始規劃，還要注意人民的支持度，如果在四年一度的選舉前，沒有樂了市民、肥了自己，您將成為最悲情的市長，含恨回老家。





遊戲有最契合目前台灣社會的話題新聞事件，還輔有音樂、事件動畫、景觀設計、地形起伏及高解析度的畫面，是最生活化、自由度最高的本土模擬遊戲！





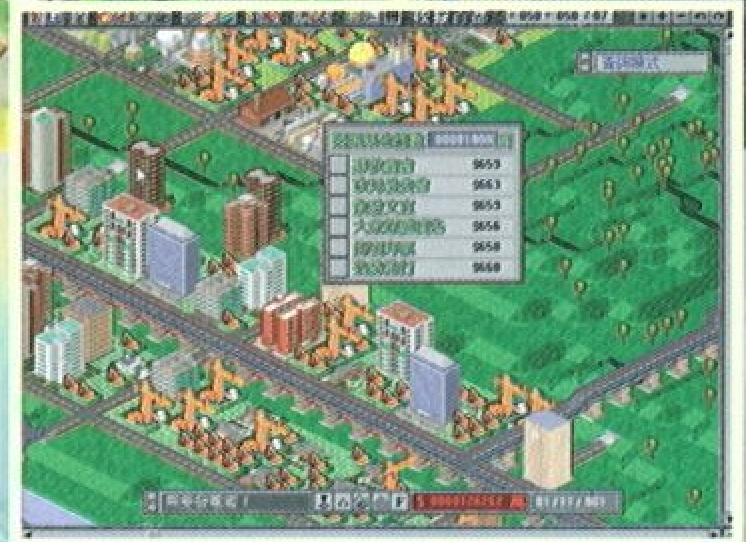


模擬首都

和台灣在地生活息息相關的城市模擬遊戲







金庸群俠傳

◆近百名金庸小說人物出場，包括楊過、令狐沖、喬峰、東方不敗等人。

◆包含武力、內力、輕功等各項武器技能及特殊才藝，十多樣人物屬性，含美式ＲＰＧ精神並兼有養成及冒險成分。

◆超過１０００個螢幕大小所組成的遊戲地圖裡，座落著金庸小說各個馳名場景，如活死人墓、絕情谷、黑木崖等。

◆遊戲中有許多著名武功秘笈等你去發現及苦練，各大門派及邪魔外道的不世武功都等著你來練。

◆從一對一的單挑到多人大混戰都有，招式表現各人風格，瀟灑、凌厲兼而有之。

◆二十多名小說人物可選擇，你可和愛酒如令狐沖一起浮個幾大白，也可搭救落難的楊過，並安排他們的武功課程。









一個名不見經傳的江湖小蝦米躍登武林至尊的傳奇

SOFT WORLD 軟體世界
智冠科技股份有限公司

武俠小說大師金庸談情說愛名著
楊過、小龍女之激戀俠情RPG

從劇情中解讀江湖的艱惡，
由遊戲裏體會愛情的真諦，
不論神鵰迷或是
遊戲人都不能忘記的世紀戀情！
與楊過、小龍女一起
闖江湖、嘆人生、恨分離！

神鵰俠侶

金庸



軟體世界
智冠科技股份有限公司





- 故事描述楊過由少年長大成人的歷程。
- 以滑鼠游標即可輕鬆控制人物及裝備物品。
- 環環相扣的謎題，還有趣味的人物小動畫。
- 靈動可人的人物造型及纏綿繾綣的背景配樂。
- 有桃花島、活死人墓、重陽宮、絕情谷等重要場景。









大魔王物語

Beelzebub

劇情最辛辣，戰略最傷腦的中文戰略角色扮演遊戲！

☆港式無厘頭式的反諷劇情，笑盡天下以勇者自居之人。

☆獨樹一幟的魔獸寵物，人獸合體威力強大。

☆人物造型、法術及特效古錐可愛。

☆首創硬食設定規則，被攻擊後受傷即退後一格，真實呈現戰鬥實況。

☆全程8音軌播放配樂，還有戰鬥語音及廣東發音的遊戲主題曲。









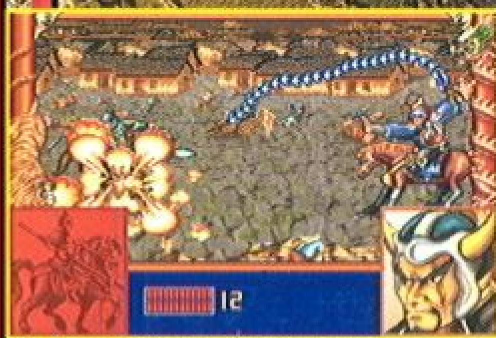


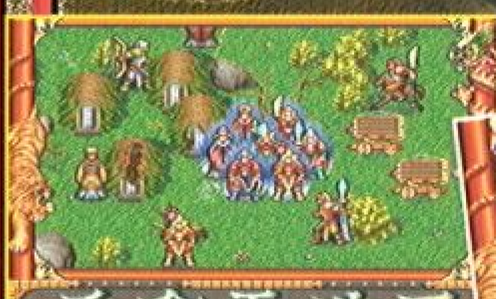
呑食天地Ⅲ

魏、蜀、吳三國縱橫捭闔、龍虎爭鬥的精彩奮戰篇！

- 可選擇扮演曹操、劉備或孫權為主角。
- 戰鬥畫面採多層捲動的方式，戰鬥的必殺絕招精彩可期！
- 可操控三國時代許多足智多謀的軍師、謀士級人物，以及驍勇善戰的名將。
- 隨著劇情的推演，有時得孤軍奮戰，有時卻可和盟友攜手對抗敵人。
- 將戰場由陸上延伸到江上，由城外打到城內，最後直接殺入宮殿內。
- 最傳統的中國式謎題、陷阱以及亂石陣、絕地陣、雜木陣等特殊的陣法。
- 武器、護身寶物、丹藥、道具、特殊玉石上百種！
- 三十多種出神入化的攻擊計謀、一般計、強化計和特殊計等。
- 二十多種詭譎多變、五花八門的陣形！







呑食天地Ⅲ



霹靂幽靈箭





您知道素還真如何大玩假死復活的把戲，一人三化身？您知道魔界眾煞如何顛倒黑白是非，騙盡世人耳目？淒楚的愛情故事、衛道的俠義劇情和緊湊的遊戲步調，這就是台灣本土第一套由布袋戲偶為主角的電腦遊戲，今年度人氣最旺的角色扮演遊戲——『霹靂幽靈箭』！







★來自大霹靂公司黃強華先生原著及黃文擇先生原聲配音。
★完全在霹靂虎尾棚剪接拍攝的片頭動畫。
★全部戲偶由霹靂提供，有素還真、素續緣、葉小釵、亂世狂刀等。
★採SVGA畫面，有數十個不同場景及極精彩漂亮的謎題。
★有上百種元靈及五種不同的罡性可供人物修煉，如何安排罡性，將影響人物眾多屬性。
★華麗奪目的戰鬥招式和震撼的戰鬥音效。



軟體世界
智冠科技股份有限公司

軒轅聖戰錄

一個逆轉時空，殺戮成河，狂妄霸佔中原好山河的蚩尤；
一個由天而降，力挽狂瀾，全力營救上古老祖宗的男孩；
且看他們如何對決戰鬥，完成一場鬼哭神號的世紀之戰！

- 網羅神話中的各種圖騰異獸以及妖鬼邪神等部隊。玩家可自由訓練的兵種多達四十餘種，還得留意兵種相生相剋之道。
- 使用獨一無二的技量表對戰模式，每一個兵種有基本的攻擊、防禦、必殺技、超必殺技和逆轉技！
- 玩家可利用城鎮的佔領、建設與資源的開採，厚植自國經濟、工業和軍隊的實力。風格迥異的戰略內涵，深得你心！
- 加入魅力獨具的「天資」屬性，你可能會訓練出一名笨蛋，也可能訓練出一名難得的將才。
- 各種魔法力超強的法術，攻擊性、治癒性、輔助性，還有足以逆轉時勢的爆烈性法術，更有各種不同的陣法與陷阱。
- 依不同的兵種，有移動、攻擊、埋伏、搜索、建設、潛行、休陣等指令，指令最豐富完備。











有實力的人 請站出來！

這是一羣建構夢想的工作小組，我們急需一名經驗豐富的程式設計師，請來電02-7889323洽曾先生我們竭誠地歡迎您的加入！



軟體世界
智冠科技股份有限公司

亞洲套裝軟體系列



客來富

全國工商名錄

綜合版
原價:6000元
特惠價:
1880元











特惠活動中，
相當於每500筆只需 1.25元
就可以創造無限商機！
花一次錢就可無限次列印名錄與
掌握全國最大名錄資料！

全國最大的名錄資料庫

綜合版 75萬筆

產品功能：

1. 多項欄位內容查詢：提供公司、地址、郵遞區號、行業別、職稱、電話等資料查詢。
2. 列印紙張種類：提供有自黏標籤、報表明細名冊、信封、連續報表等方式供使用者自行選擇。
3. 標籤格式：可選擇『直式』或『橫式』列印。
4. 設定收件人稱呼：可於列印前設定收件人的職稱，提供有總經理、人事處、會計部、總務處……等。
5. 資料存檔與備留：可免除下次使用資料的過濾與設定動作。

產品特色：

1. 提供七十五萬筆公司行號名單資料供查詢，為全國最大的名單資料庫。
2. 依行業別選擇需要的郵寄資料。
3. 事前列印預覽功能：提供事先預覽的功能，減少列印錯誤省時又省錢。
4. 資料隨時更新：本產品備有百名專業KEY-IN建檔員，定期作資料更新，客戶可享有資料更新服務，避免投遞的浪費。
5. 資料來源可信度高：本產品資料以政府公報及各種最新市調問卷與廣告回函等，所匯整出的名錄，資料可信度相當高。
6. 多功能查詢：可依公司名稱、縣市、鄉、鎮、區、街道名作資料檢索，快速查詢即確實又方便。
7. 郵寄名條列印：可直接列印名條，免除張張手寫省時又方便。



製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓
服務專線：(07)815-1976．815-1981
傳　　真：(07)815-0910



智冠科技

代理發行：智冠科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
訂貨專線：(07)815-0988轉250．251
(04)2020870．(02)7889188

購買辦法：1.請就近軟體世界專櫃經銷點購買。2.可利用劃撥帳號41081300、劃撥帳戶：亞資科技股份有限公司收。



★國外發行：光榮
★國內代理：第三波
★遊戲類型：戰略
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95
★適用機型：486DX2-66
★　記憶體：16MB
★支援音效：WIN相容音效卡
★顯示模式：SV
★操作界面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：1350元
★測試配備：P-200 MMX、64MB RAM、SB PRO、24X CD-ROM





歷史總是不斷地重演著，信長之野望系列推出至今，已不知不覺邁入了堂堂的第七代了，這個描寫深厚歷史背景的遊戲，完全的將戰國時代那時氣力萬鈞、聲勢磅礡、百家爭鳴的情景，揭諸於世人面前。一個遊戲能如此長壽，總是忍不住會引起玩家的好奇，想了解它的製作公司是何方神聖，其實，很多玩家也許不做第二人想，早已猜出幕後的藏鏡人是誰，沒錯！它就是日本赫赫有名，以善設計歷史策略遊戲名震遐邇的光榮公司。



而正由於信長系列的故事取材是根據日本本身的歷史，故可想而知，光榮公司做本系列時總是特別順手，且溶入許多大和民族的情感，與加入了各種獨有的風俗文化，這些可從信長歷代來的重頭戲看出，如第三代「武將風雲錄」中提到的武士之茶道文化，第六代天翔記中強調以城池為中心的放射狀合戰系統，而本代「信長之野望－將星錄」（以下簡稱「將星錄」）亦有一處可以名狀的特色，就是真實的站在大名的觀點，來描繪整個戰國的歷史。

以往在執行內政時，都只能看到靜態的數字或文字上的改變，這次在「將星錄」中你則可清楚的目睹自己的領土是如何一步步獲得發展，這種感覺就如同古代的大名，矗立在雕堡上，俯看本國的人民建設街道、繁榮市鎮、挖掘溝渠一樣的暢快淋漓；充份體驗古代大名睥睨四方、不可一世的豪氣干雲，正是遊戲作者想要在「將星錄」中帶給玩家的感受。

「將星錄」共有四個劇本可供選擇，分別為①傻瓜繼承家業；②風雲桶狹間；③天下武的危機；④制霸天下之路。其時期分野為大致和前幾代差不多，主要就是繞著信長個人生涯中的關鍵點來區分。但其中較不同的是，在第一個劇本中，一些著名的君主，如：織田信長、長尾景虎（上杉謙信）、伊達晴宗等就已經繼承了大名之位，像「天翔記」裏可以從父親那代開始玩起的情況

已不復見。

這回在「將星錄」中有許多部份，和上一代「天翔記」比起來有著劇烈的變革，以下就讓我們逐一檢視這迥然風貌的信長第七代。在內政方面，大致分爲生產金錢的城鎮、關口、港；生產稻米的水田、旱田；生產槍枝的鍛冶村，增加士兵的村落等數項設施。誠如之前所言，玩家可以從螢幕上看到自己的臣民，努力開疆闢土的過程，雖然如作者所願，此一設計的確可以讓玩家更形



感受到大名的滋味，但相似的設計（註1）卻早在數年前即出現於「文明帝國」系列中，故筆者對此略感失落，也許相同的立意需注入新血才能附予玩家新的、不凡的感受，而非玩的是新遊戲，內容卻出現老調牙的東東。

在戰爭方面，可以說從裏到外，都與「天翔記」有著截然不同的表現方式，首先，募兵部份捨棄了以往的徵召方式，而改採每回合自動增加的模式，其根據城池中的米糧數及周遭的村落數，推算出每回合增加的士兵數，這也意謂著昔日善用焦土政策（註2）的強勢軍國主義者的舒展空間將受



到前所未有的壓制，臨時抱佛腳已經踢到鐵板，「養兵千日」才是良方。此外，士兵也不再需要訓練，你只要把武將管好，即能在戰場上發揮最佳的效果。



戰爭的運作共分爲兩種形態－野戰與攻城戰，野戰顧名思義即指在荒野林園的戰爭，其畫面與進行方式和多年前光榮推出的「成吉思汗－蒼狼與白鹿」，有著異曲同工之妙。雖然此種模式可令戰場有千軍萬馬、雷霆萬鈞之勢，但過於狹隘的戰場版面，卻讓人有不易揮灑之憾，縱然有多種陣形與多種法術可使用，但戰鬥過程終究還是流於單調、鬆散，完全不像作者所描述的會有激戰時的緊張與臨場感。

至於攻城戰，則使筆者更充份了解到何謂「其爭也君子」的眞諦，簡化過的戰鬥，使玩者在90%的城門前都只能安排兩支部隊攻城，後頭即使有再多兵馬亦無用武之地，且整個過程中只能採用一對一的戰法，而不能使用包圍攻擊，像極了古書上所提的君子之爭。所以由此可知，攻城戰並無法讓玩者感到那種震地攝天、萬馬奔騰、旌鼓雷動的氣魄。不過，筆者覺得挺不錯的是「將星錄」在城池攻略難度上的安排，以往的信長系列，雖然也有提供建築城池使其堅固的指令，但其效用是非常低的，即使耗費許多精力將城池建築如銅牆鐵壁，也是很容易就被敵人踏城而入。不像「將星錄」中在攻城時會遭遇到來自守方強烈的弓箭雨，若不是有忍術的特技，還眞不易攻下那些堅固的城池，這種將古代攻城實況完全展現出來的安排，值得嘉許。



除此之外，「將星錄」還有一項非常特殊的安排，就是關於傷兵的設計，往常在策略遊戲中，只要主將被擒或主將所在的部隊被殲滅，則其麾下的士兵往往全盤皆沒、無一倖免，其實這是不太合理的，因爲多多少少都會有一些未亡的士兵奮力逃回己國，而「將星錄」中傷兵的設計正是彌補這一缺失。另者，還有一處亦是筆者認爲表現不錯的，即是在武將專長、職業與基本屬性上的規劃，皆頗爲詳盡而完善。「專長」意指武將本身在內政、外交、錄用人材及忍術方面的修爲，其細分爲六大項，擁有專長與否將直接影響到武將執行任務的成功率與效率。「職業」則是左右指令執行的效果



與單位編組。至於「基本屬性」大體上就是關係到武將文治武功與帶領各類兵種的能力。上述三點除了武將與生俱來的天賦外，還可透過後天鍛鍊與寶物加持，而使相關能力獲得提



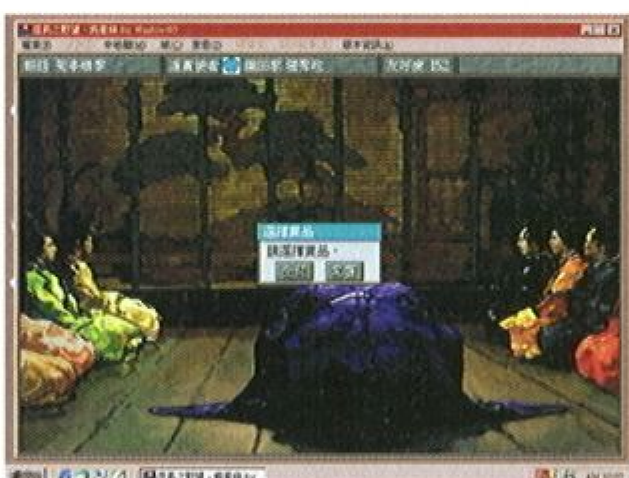
昇，十分有趣且具挑戰性。

光榮的歷史策略遊戲一向有一個特色，即是於遊戲中安插數段歷史上著名的事件，以當成活絡氣氛、延伸劇情張力的橋段，而「將星錄」不但延續傳承，且更將之發揚光大，找真人擔綱演出那一段段膾炙人口的歷史事件，如：清洲同盟、洋人來訪、三矢之教、信長立基於稻葉山…等。



記得從前不論是信長系列也好、三國志系列也罷，要獲得遊戲勝利，總是要戰遍所有城邦、降服所有領主，所以往昔的外交指令通常是毫不起眼，無舉足輕重的地位，畢竟槍桿子出政權嘛！但這回在「將星錄」中可不同了，你只須把全國1/2的城池納入己方，並將大名安置於二條城中，再與尚存的所有勢力結成同盟，即可完成統一天下之大業，是故相較於從前，「將星錄」中的外交受用多了。

如果說內涵是遊戲的靈魂，那操控的重要度就宛如遊戲的形體，一個優秀的遊戲假若配上拙劣的控制方式，使玩家不能輕易地從中取得樂趣，



那即使再有深度也是罔然。光榮公司想必早以洞悉此點，因此長久以來旗下的許多遊戲都保有一套堪稱不錯的操作介面，「將星錄」也不負所望地承續此一優良傳統，不僅用滑鼠即能玩的盡興，且各項數據也都清晰明白、鉅細靡遺、一目瞭然，讓玩者可以輕易地上手、暢快地征戰。除了城池可以委任託管外，也可單獨委任武將去從事各種活動（如：出使外交、運送軍資、攻城略地…），所以玩家即使國力領土大增也不需擔心會忙得焦頭爛額，當然前題是本遊戲的電腦AI還不差，故筆者除了戰爭不假他人之手外，其餘都盡量丟給電腦去傷腦筋。

綜合上述所言，「將星錄」的整體表現還算不差，只可惜創意不足，抹煞了一些原本不錯的設計，所以對策略老手來說，它只能算是個中等的作品，但如以策略新手的眼光來看，它堪稱爲中上階級之作亦毫無疑慮的，一向對安邦定國有著特殊使命感的你，也許可以考慮邁開步加入一統日本的行列哦！

（註1）即是以城池為中心點，向外推算一定的範圍，為此城池的收入範圍，在此範圍內的地圖方格，你可以任意對其進行開墾或造鎮…等工作，和文明帝國稍有不同之處在於「將星錄」會根據城池規模大小而調整收入範圍，而非像「文明」那種one size的作法。

（註2）所謂焦土政策，即是指窮兵黷武完全不理會內政，每統治一塊新的領土後，即將轄內的所有金錢與米糧，用來招兵買馬做為攻略下一戰的準備，故所到之處莫不哀鴻遍野、滿地荒無，遂稱之為「焦土」政策，執行此政策的好處是，可以在短時間內匯集壯盛的軍隊，且即使敵人攻佔己方的領地後，也撈不到什麼油水。



過關高手

在遊戲之初，最好不要選擇如：蠣崎季廣、一條兼定、姉小路良賴等小國寡民，境內又無什麼能人的大名，這樣你就踏出了成功的第一步了，接下來盡可能的建設自己的城池，一開始，先把重心放在開墾與建造村落上，而能生產金錢的城鎮，只要建設到能與城鎮支出打平或多一點就行了。而新攻略下的城池也大都遵行此方針，除非那城池週遭並無敵國，此時即可將重點放在生產金錢上，以提供買寶物的資本。待遊戲進行了一陣子，你管轄內的領土也擴增至5、6處後，即可開始分配1、2處來重點生產金錢，好作為你購置兵馬與槍枝的資本。對於俘虜與路過的浪人盡量廣納己方，以壯大實力，至於那些有高強本領卻不願投降的將領，格殺無論，絕不要縱虎歸山。



- ●劇　情：B+
- ●操　作：A+
- ●畫　面：A+
- ●聲　效：B-
- ●耐玩度：B
- ●娛樂性：B

綜合評比：B+

本文作者／駱婷婷



★設計公司：世紀縱橫
★發行公司：智冠
★遊戲類型：即時戰略
★發行版本：光碟版
★使用平台：DOS
★適用機型：486以上
★　記憶體：16MB
★支援音效：S
★顯示模式：SV
★操作界面：K、M
★密碼保護：無
★遊戲售價：780元
★測試配備：K6-233 MMX、64 MB SDRAM、24X CD-ROM、S3、SB AWE64





簡單地說，「三國風雲」就是一個以「三國演義」的蜀漢陣營為背景的即時戰略遊戲。遊戲中總共設計了25個關卡，前面的21關，大致上是依照書上的情節所發展出來，但是從第22關之後，則提供了玩者改變歷史的機會。



和一般的即時戰略遊戲一樣，「三國風雲」原則上也遵循著：搜尋資源→營造建築→生產部隊的模式進行整個遊戲。遊戲中有兩種不同的資源：軍糧和軍餉。軍糧不足，會使得部隊的士氣和忠誠下降，甚至引起逃兵、叛變。軍餉則是建築和徵兵時都需要花費的金錢。

有了錢糧之後，接著就是建設基地。「三國風雲」中提供了12種建築物，而且還有升級的功能。不同等級的建築物，不但有不同的功能，就連生產出來的部隊也不一樣。建設好基地後，當然就是招兵買馬了。雖然本遊戲裡的部隊種類並不太多，除掉沒有軍事用途的糧草車外，就只有工兵、攻城車、投石車、騎兵、步兵、弓箭手、軍師和三種船艦而已。但是由於幾乎每種部隊都有升級的變化，加上軍火營還可提供火箭、攻城梯等工具。因此雖然整體的軍種數量雖少，但戰術應用上的變化卻相當大。可說是國內的作品中設定得相當不錯的遊戲。



兩個極端不同的評價

雖說是同樣一個遊戲，「三國風雲」的評比卻會因爲玩者的配備，甚至運氣，而可能有相當極端的兩種評價。原因在於兩個因素。第一，解析度



的問題。雖然說明書上沒有註明，但是「三國風雲」實際上卻有高、低兩種解析度模式。按下「F4」鍵後，遊戲會依序切換成三種畫面，前兩種畫面都是低解析度模式，解析度是360×240，第三種畫面則是高解析度模式，解析度是640×400（都是256色）。高、低解析度最大的差別是畫面的美觀。

在低解析度模式下，遊戲的畫面可說是慘不忍睹，而且畫面太小，無法適當地觀察到戰場局勢，更會增加部隊調度的困難。但是高解析度模式





下，不但畫面好看太多了，戰場畫面也增大了兩倍之多，而且在畫面的右側，還會出現我軍5位將領目前所在地的小地圖，以利觀察和調度。這兩種解析度的差別實在是太大了，但是遊戲卻預設以低解析度進行，而且未在說明書上說明切換的方式，眞不知製作公司究竟抱持著什麼樣的想法。唯一的解釋可能是執行速度的問題，以筆者所使用的CPU爲K6-233 MMX，在低解析度下可以感覺到遊戲進行的速度實在太快了，但是切換到高解析度時，卻也只是剛剛好而已。因此硬體配備的好壞，可能會影響到是否能夠使用高解析度模式進行遊戲。



其次的問題出在於，「三國風雲」的單挑方式。在安裝1.08版的修正程式之前（註一），單挑時只能使用滑鼠操作，但是武將轉身的指標卻要貼近螢幕邊緣才能執行，使得轉身的動作不靈活，常常莫名其妙地就被砍死了（尤其越大的螢幕，越難轉動）。因此，即使以關、張之勇，也常常敗在曹豹之流的武將手中，實在是情何以堪！爲了解決此一問題，平時還可以拒絕單挑的方式處理（雖然會降低部隊士氣），但是到了第四關「轉戰雙關」，劇情安排關羽一定要出場單挑華雄時，悲劇就不能再避免了。爲此之故，筆者足足在此耗了一個多小時，在連敗二十餘場後，終於讓關羽獲勝了。結束之後只覺得，自己實在是好有耐心喔！

雖然這個問題在1.08修正版出來後，已經稍加修正了。此後，單挑時可以選擇使用鍵盤操作，大大提高操作時的靈活度。不過，單挑時的速率過快，在數到三之前，一定有人應聲倒地或落荒而逃，以及變化過少，沒有一刀斃命或回馬刀等事件，這些缺點卻是仍然存在。



因此，如果在高解析度模式下，加上能夠使用鍵盤操控單挑的狀態，筆者認爲「三國風雲」應該能夠得到A-的評價，可說是國產遊戲中的佼佼者。但是如果是在低解析度模式，而且還存在著滑鼠操作單挑的窘狀時，恐怕連C都得不到。由於這些修正或改變，都不是筆者拿到遊戲時的原始狀態，因此折衷一下，就產生了本文上現有的分數B。

優劣互見的遊戲

撇開以上的兩大問題，「三國風雲」可以說是一個優點和缺點參半的遊戲。在缺失方面，本遊戲最大的毛病就是操作不良的問題。對一個即時戰略遊戲來說，良好的操作界面和流暢性，該是本類型遊戲最重要的要求。但是「三國風雲」的操作流暢性卻有些不理想，例如：常常在按下滑鼠按鍵後，無法即時反應等小缺點所在皆有。而且由於程式設計上，即使到了定點，部隊仍然會不停地走來走去，以至於相當不容易完成點選的工作，而徒增操作上的困難。



此外，在操作界面設計上，「三國風雲」缺少了類似「編組」部隊的功能（註二），除了預設的前、後、左、右、中，五軍之外，玩者不能夠任意加以編組，因此玩者往往很難做出較複雜的戰術運用，例如：前後夾攻、包圍、誘敵，甚至連爲了任務需要，而將弓箭手或步兵、騎兵個別組隊的可能性都沒有。至於最近外國遊戲所常見的，導航點、巡邏、索敵等更進一步的功能，當然更是付之闕如。



除了上述的缺點之外，從其他地方仍然可以看出這是一個相當用心製作的遊戲。例如：在高解析度模式下，畫面



就會變得相當精緻，特別是一些有名的武將，像是劉、關、張、諸葛亮等人都有特殊的人物造型，甚至在他們靜止不動時，還會出現不同的小動作。相信當玩者因此見到關公撚鬚或趙雲耍槍時，都會感受到製作公司的用心。此外，背景音樂、音效，以及部隊在接到指令後的語音回應，也都有相當不錯的效果。



不過，筆者最欣賞的特色，卻是上述已經稍微提到過的多變化的過關條件和方法。一掃許多同類型遊戲多以殲滅敵軍爲過關條件，「三國風雲」很成功地重演劉備等人所率領的蜀漢陣營早期往往以寡敵眾，甚至輾轉逃亡的局勢。因此，在許多關卡中，玩者們必須懂得掌握本關的任務所在，只有運用智慧和靈活多變的戰術，才有可能在面對優勢敵軍時，獲得最終的勝利。

雖說這個遊戲在劇情腳本上，算是表現得相當不錯，但是筆者認爲它在武將特質，以及連線功能上都應該與以加強。雖然遊戲中已經以專屬造型、持有寶物、單挑等方式，表現出三國時代英雄人物的特色，但是只有簡單的圖像和名字，而沒有屬性表、生平事蹟、戰績〔單挑或戰鬥勝敗率〕等資料，還是無法讓玩者感受到和遊戲人物的強烈互動。至於連線功能，那已經是每一個即時戰略遊戲都該有的功能，其必要性也就不必多費口舌了。尤其是像「三國風雲」這樣一個做得相當不錯的遊戲，居然無法提供連線的功能，可說是非常令人遺憾的一件事。



●感　言●

在取得1.08版以上的更新程式後，如果CPU的速度夠快，能夠執行高解析度模式，那麼「三國風雲」可以說是一個非常值得推薦的國產遊戲。筆者甚至於認爲它只須在原有的基礎上再做些許改進，那麼即使放眼整個國際市場，都可算是有相當強的競爭力。

然而，和許多頗有潛力的國產遊戲一樣，「三國風雲」並不是沒有創意或努力，而只是不夠完美。簡而言之，它的品管出了問題，而產生了一堆不應當轉嫁給消費者的困擾。就連筆者在玩出對這個遊戲的興趣之前，便已經花了太多無謂的時間在解決，當機、單挑和解析度太低等問題。坦白說，如果不是爲了這篇評論，我早就將它放棄了。只因爲，電腦遊戲的目的並不在於測試一個人的修養。幸好，在滑鼠尚未被摔壞之前，我發現到：原來這個遊戲還挺好玩的！

註一：
在「世紀縱橫」公司的網站上〔www.forwardtronic.com〕，可以下載1.08版修正程式。除了增加使用鍵盤操作單挑的功能外，在選單上還多了「寶物」的選項，可以隨時分配或移動武將身上的寶物，並且解決了某些情形下，無法指揮部隊攻擊敵方崗哨塔的問題。

註二：
說明書中按下「E」可以出現「陣形」的功能，在實際的遊戲中，似乎無法使用。

●過關高手●

(1)善用崗哨塔：崗哨塔的最佳建設方式是「一」字型或「凹」字型。「一」字型是將崗哨塔建成一直線，工兵擺在其後方，負責修補。其餘部隊則在崗哨塔前方，利用崗哨塔的火力支援，消滅敵軍。「凹」字型是將崗哨塔建成「凹」字的形狀，三面夾攻的箭雨會更有效率。注意！千萬別讓崗哨塔單獨面對弓箭手，因為弓箭手的射程較遠，崗哨塔便無還手餘地。

(2)斷糧戰術：只要將敵軍所有的主帥營、糧草營和工兵都全部消滅，敵軍就會因為無法重建糧草營，造成缺糧，而使得部隊的士氣、忠誠下降，最後造成逃兵和叛變。此一戰術在第12關「大戰白河」，趁曹洪的部隊被火困在新野城時，可立刻舉全軍攻破東北方的曹軍陣地。

(3)如果仔細地搜索，會發現在地圖上的許多角落裡，隱藏著不少的寶物。

(4)無論單挑或戰場上，從側面或背面攻擊的傷害力都比正面來得大很多。

●劇　情：A-
●操　作：B-
●畫　面：B
●聲　效：B+
●耐玩度：B
●娛樂性：B

綜合評比：B

本文作者/Mephister



★國外發行：VIRGIN
★國內代理：第三波
★遊戲類型：動作
★發行版本：光碟
★使用平台：WIN95
★適用機型：P-90
★　記憶體：16MB
★支援音效：WIN相容音效卡
★顯示模式：SVGA
★操作界面：K
★密碼保護：無
★遊戲售價：1080元
★測試配備：P-233 MMX、64MB RAM、12X CD-ROM、ATI 3D ProTurbo、3Dfx Voodoo、SB AWE64





古墓奇兵II

電玩史上最紅的女冒險家，蘿拉又回來了！這會兒她不再只到古文明的地底去冒險，取而代之的是要找尋中國古代的秘寶「湘匕首」，帶著大家到世界各地去探險。傳說中的「湘匕首」擁有神秘的力量，只要將這把匕首插在自己的心臟，就可以擁有無上的力量。（根據考證，這一把匕首應該就是當初荊軻刺秦王用的那一把）「古墓奇兵」能夠成功的原因除了一反往例的採用女性作爲遊戲主角之外，最大的原因應該是提供的一個相當眞實的模擬世界，讓玩者能在一個虛擬的世界中冒險，讓蘿拉代替玩者在這世界中冒險。

到了「古墓奇兵二」中更是發揚這個優良傳統並將其發揚光大，讓蘿拉能夠上山下海、駕船騎車、抓恐龍捕鯊魚、外加一把M16步槍掃掉那一堆阻礙蘿拉的敵人，成爲一個英勇的女藍波。蘿拉可以說是繼印第安那瓊斯之後，成爲新一代冒險家的代表性人物。蘿拉這種動作派但卻不失智慧的英雄形象，使EIDOS更計畫將古墓奇兵的故事拍成電影，繼續延續這股蘿拉風潮。



「古墓奇兵」在冒險過程中蘿拉可以做出許多種的動作，比如說攀爬、游泳、攻擊、側翻、後空翻等。而設計小組在二代中更加的不滿足，這一次蘿拉不但把過去這些動作磨練的更加精鍊之外，並且還會開始運用不同的工具，來協助冒險的進行。她會吊上滑輪滑過深不見底的山谷，還會使用炸藥將一棟房子給炸掉半邊、還可以操作各式不同的交通工具，比如說你就可以在水都威尼斯中開汽艇穿梭於城市間，在雪地中你就必須換上雪地摩托車和一些不懷好意的壞蛋進行戰鬥。另外在電影中常常可以見到撞破玻璃而出的片段，蘿拉這一次當然也無損其女英雄的名號，照樣也能撞破或擊碎玻璃，爲自己開出一條路出來。

水中戰鬥也是一個很重要的新增動作，過去在水中只能盡量避免水中生物的襲擊，現在蘿拉的新武器－「魚叉槍」則提供了一個很好的水中作戰工具，可以和敵人的潛水兵或水中那些奇奇怪怪的生物一較長短。除此之外新增加的道具也更爲蘿拉的冒險增加了許多便利性。比如說，小型燃燒照明彈就可以讓蘿拉在伸手不見五指的黑暗中，不再摸不清楚方向且可以發現許多道具或開關。新增加的武器－M16步槍已經取代過去的烏茲衝鋒槍成爲威力最強大的武器，只要你有足夠的子彈，隨時可以掃掉一排的敵人。另外一種武器是槍榴彈，被擊中的敵人可就身體四分五裂了。另外剛提到的魚叉槍提供了在水中和敵人的纏

鬥能力。另外還有一個計時器，除了可以隨時計算所花費的通關時間之外也可記錄取得密寶數。



「古墓奇兵二」仍舊延續過去的傳統的遊戲歷程，找尋鑰匙或開關→開啓密門→找下一個鑰匙或開關→開下一個門。雖然聽起來很單調，但是當你眞正進入「古墓奇兵二」的世界，你的內心就會有一股力量驅使你不斷的去解開這些謎團，雖然這個關卡目標仍舊渾沌不明，反而更加強你過關的意念。「古墓奇兵二」這一次更加重許多操作技巧的部份，在許多地方都需要用到幾個動作的結合才可以突破，但是將過去令人詬病的困難跳躍與攀爬動作簡化，使得組合動作時不會過於繁雜。

此外更加重的許多時間鎖的謎題，使得玩者必須相當熟練操作的技巧才有可能過關。舉個例子來說，遊戲第二關的威尼斯在過關的大門前有一排水雷，於是你必須駕著小船衝向這堆水雷，並且抓好時間差跳船，讓小船引爆水雷暢通道路且避免命喪黃泉。然後你必須再駕駛另一艘小船去開啓最後大門的時間鎖，開啓時間鎖後，你還必須能夠駕駛小船衝破玻璃「飛」過整棟建築物，找尋最短的路徑通過時間門。由於一代的動物遠比壞人多得多，所以擊殺敵人也不需要花太多大腦，只要避免讓動物近身攻擊就可以了。

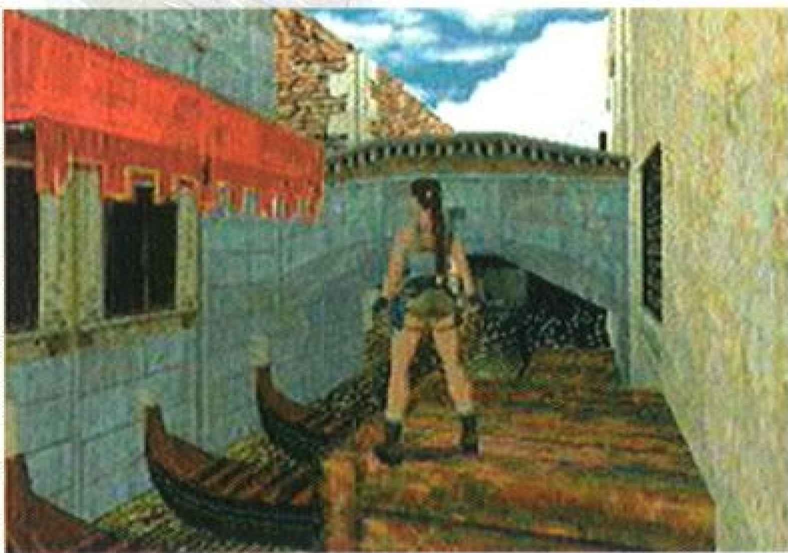


「古墓奇兵二」已經移植到Windows95上的DirectX的平台了。最大的好處大概就是支援3D加速卡這項功能，只要你的3D加速卡支援Direct3D，就可以在「古墓奇兵二」中啓用硬體的加速功能。過去那種期待EIDOS推出支援自己的3D加速卡又等不到的窘境已經成爲歷史了。

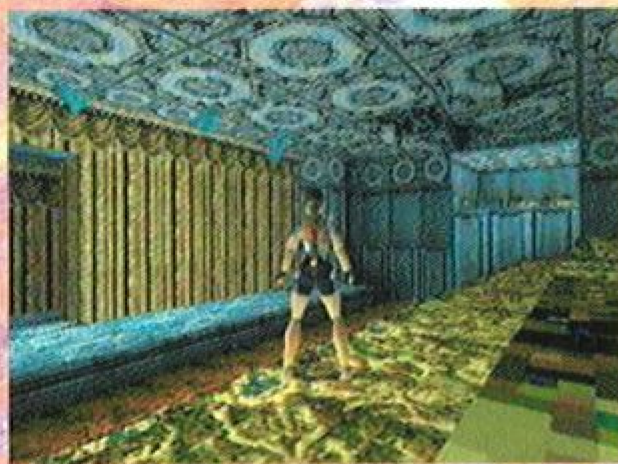
事實上，在「古墓奇兵二」中要是沒有3D加速卡，即使是Pentium-166都別想得到什麼好畫面及合理的流暢度。在古墓奇兵中最容易發現的一個特色就是場景變得更加豐富了，這一次除了仍舊保留了過去在山洞地道水裡來火裏去的日子之外，蘿拉終於也有重見天日的一天了。

「古墓奇兵二」用了許多多邊型來構成蘿拉的身體，所以蘿拉的外型看起來相當眞實，並且也拋棄了那種一件穿到底的狀況，蘿拉這次除了標準服裝之外還帶了許多新衣服到「古墓奇兵二」中亮相，希望玩者會喜歡。相較之下，壞人的構圖就差了許多，每一個人看起來都像是木偶人在上面貼上照片，畫面中很明顯看的出來讓人覺得是很多方塊貼上圖片組成的。每一個人的臉都是扁扁的。另外，「古墓奇兵二」的壞人智商有時不太高，有時明明就在附近也不會進行攻擊，或者是已經遭受攻擊了，仍舊是在原地晃來晃去。

「古墓奇兵二」延續過去的傳統提供了一個廣大而神秘並充滿危機的世界，並且加強許多特色讓你的冒險更加有趣，相信你的冒險生涯是愉快的。



過關高手



在古墓奇兵中最重要的過關要素就是蘿拉的靈巧動作啦！熟悉這些基本動作，是過關的不二法門。所以遊戲開始前最好先到蘿拉的家中去訓練一下基本動作，免得冒險中碰上一些地方過不去。另外，想像力也是很重要的，多多嘗試就會發現許多原本找不到的出口。另外，子彈有限千萬不可到處亂射擊，最好百發百中，而且不到最後關頭絕不使出最厲害的武器。

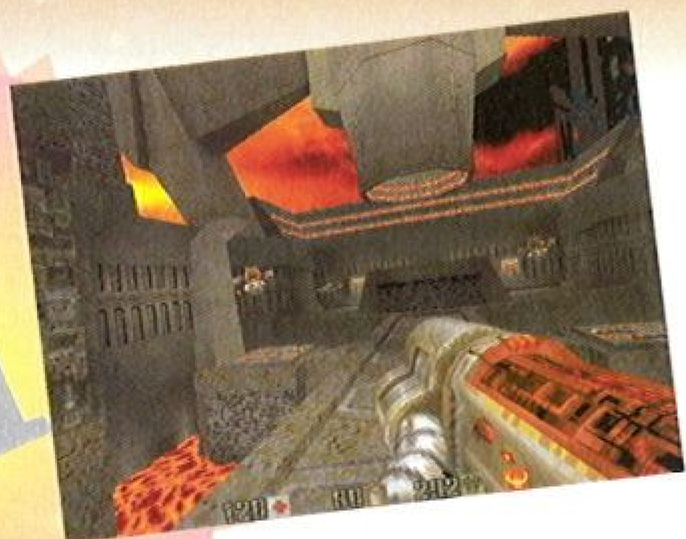
- ●劇　情：B-
- ●操　作：A-
- ●畫　面：A
- ●聲　效：A
- ●耐玩度：A+
- ●娛樂性：A+

綜合評比：A

本文作者／俞伯翰



★國外發行：id software
★國內代理：憶弘
★遊戲類型：DOOM-Like
★發行版本：光碟
★使用平台：WIN95
★適用機型：P-90
★　記憶體：16MB
★支援音效：S
★顯示模式：SV
★操作介面：K、M
★密碼保護：無
★遊戲售價：1350元
★測試配備：P-166、32MB DRAM、12X CD-ROM、3Dfx、AWE32



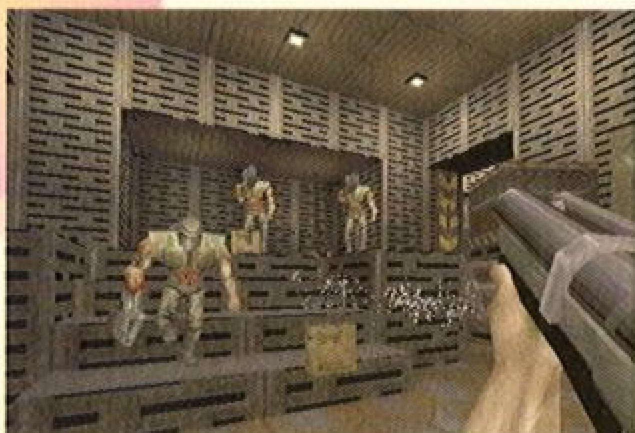
QUAKE II
雷神之鎚II

id software－這個令電腦遊戲迷又愛又恨的遊戲公司，每一次有新作上市，總是能颳起一陣旋風，並帶動風潮好一陣子。只要由id所傳出的任何馬路消息，無不惹得玩家們引頸企盼，而一旦正式問世，卻又每每引來一場不大不小的升級風暴。「手法」之高明者，在於玩家們倒好像是出自於一種…無可奈何的心甘情願?!

將這款遊戲視爲Quake的續集，老實說，草民感到八又四分之三的委屈…縱然Quake的影子揮之不去，但是經由全盤翻新的工程之後，Quake II其實已足可視爲全新的產品了。

與id諸多前作相較，最顯著的改變在於雷II有了開場動畫，簡明扼要交待了玩者將要扮演的太空士兵，如何由失事的太空船迫降到外星球的過程。緊接來的激戰，即延續著這樣的情節背景而發展，直到擊斃Strogg外星族群的首領Makron，並成功返航爲止。

有了故事架構，遊戲的深度和凝聚性就愈發愈劇了。以故事性及目標導向爲設計遊戲關卡的重點後，各關卡之間就產生了關聯性，玩家不會再如



Quake一般，只是逐關跑來跑去殺怪物而已。雷II的關卡更具挑戰性，近三十個關卡大致分爲五、六個任務，單一任務則涵蓋了四、五個關卡，其中不乏隱藏性關卡。各關卡連接的通道只有複雜二字足以形容，同一關卡中，目所能及的地點，很多是必須繞經兩三個關卡後才能抵達。這樣的懸疑性，足可將遊戲的耐玩度推至無以復加的境界。別說草民瞧不起諸位玩家，即使您玩上第二遍，也不見得能釐清。

翻新的遊戲引擎經過最佳化之後，遊戲關卡得以設計得更爲龐大，也更具有互動性。Quake的單一關卡使用了約一千五百塊圖形，而二代最多已高達四千塊之譜，玩家可以想像其間的差異。而遊戲引擎在改良後的程式支撐下，大可在不影響遊戲速度的狀況，呈現雷II跳脫地下城式，更具實像的開放式遠距場景。



在互動性方面，較之前代已有顯著長進，其中尤以單人模式爲最。遊戲其間，玩家不再是孤零零的四處亂竄，隨處可見的是，俘虜喪失心智的哀

嚎、跪爬；各式刑具無休止的運作；設計精良的各式機關等。玩家若站立不動，手持槍械也會不規則的幌動，時而雙手執槍，時而單手戒備。而AI的大幅改進，也促使怪物更爲「人性化」，要是靜靜的一旁偷窺，將可發現怪物有更多的自然動作。



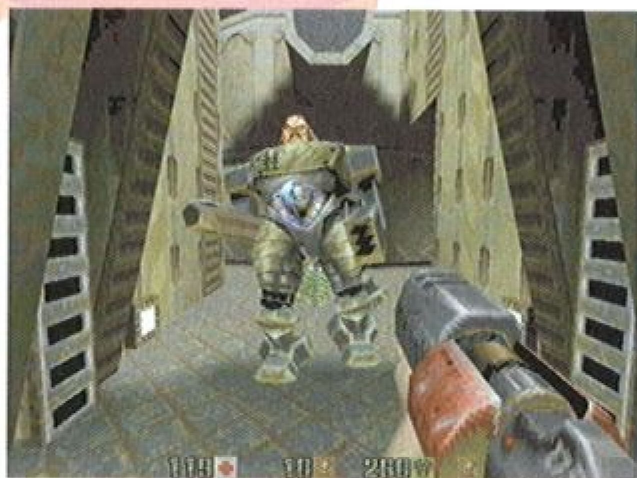
怪物的造型和種類，也比前代豐富且多樣，不但各具特色，兼且強弱分明。現頻率最高的警衛士兵即有三類，這是較容易對付的；此外，水裡的BARRACUDA SHARK，空中飛行的TECHNICIAN、FLYER、ICARUS，以及陸上爬行的PARASITE、MEDIC和BRAINS等，這都是介於人獸之間的異形，眞可謂個個身懷絕技。僅次於魔頭的怪物，tank當之無愧。tank身懷三種武器，左手臂是雷發射器，右手臂是機鎗，駭人的則是架設在右肩上的火箭筒，遇上牠，豈是狼狽足以言論。至於魔頭Makron則是集各家之大成，提醒您，在牠機械外殼的僞裝底下，隱藏了更爲邪惡的本質。

相對的，玩家得以配帶的武器，也較前代來得酷，足足有十項之多。尤其是其中兩款終極武器，諒必令玩家們爲之目眩：軌跡鎗很類似前代的閃電鎗，它所射出的能量以藍色光點結成螺旋狀推進，威力所及，能夠貫穿直線上的任何怪物。另一款BFG（Big,freakin' gun.）更有噱頭了，這玩意兒發射出的綠色雲狀物質，會將方圓數里之內的怪物，瞬間分解成細微粉末。它的能力足堪重新定義「壁紙」一詞，因爲瞬間將週遭牆壁舖染上全新的血紅小點，原本就是它的專長。

可以預見的，雷II勢將捲起另一波網路連線對戰的風潮。透過LAN或TCP/IP上網，即可進入連線模式，隨著關卡的加大及伺服端計算能力的提昇，雷II已有足夠的空間與本錢，讓更多同好能一睹雷II的風采，並盡享多人對戰模式的樂趣。



另一項比前代更加體貼的設計，即遊戲畫面的解析度，提供有320×240到1600×1200共計十種的顯示模式，針對玩家各式需求，想必已盡了週到的考量。只要玩家的機器負荷得了，遊戲精緻的畫面，當可盡收眼底。說眞的，爲了Quake II，草民確已動了換部電腦的凡心了。



雷II尚有其它同類型遊戲所司空見慣的蹲下功能，這在前代的遊戲中還是個不小的缺陷哩。有了蹲下的功能，使得閃躲和突襲動作更加俐落，搜索場景時，也就更饒富趣味。如果說…再加上側翻和前後滾翻的功能，您覺得如何呢？喔！草民說的是…如果…

差點忘了告訴您，雷II有一新創的道具。試著想像一下，在Quake II的世界裡，裝上滅音器開火，是怎樣一番況味？

●過關高手●

遊戲中的密室，泰半需以開關或動鎗方能啓開，但也有不少是屬於「置之死地而後生」型的，往往在最不可能的地方，偏偏有密室的存在。甚至，有的還設計得很詐，它絲毫沒有障阻，但因光線的關係，使得極易忽略它的存在。面對遊戲中諸多奇形怪狀的機器裝置，不要吝惜您的彈藥，通常在轟掉它們之後，遊戲進度才得以推展。當您被困在某個關卡若無下文時，試著回到先前的關卡試試，這通常是很有效的。由高處落下時，適時按住跳躍鍵，雷神會賜您神奇的力量，讓您毫髮無傷。擊敗Makron之後，別忘了鑽入地下層瞧瞧，在那兒，您將會見識到id的諸位魔頭。

片尾由廢墟中鑽出的那條手臂，大概意味著遊戲還會有下文吧？

●劇　情：A
●操　作：A
●畫　面：A+
●聲　效：A+
●耐玩度：A+
●娛樂性：A+
●功能連線：A+

綜合評比：A+

本文作者／ALEX



★國外發行：JANE'S
★國內代理：美商藝電
★遊戲類型：飛行模擬
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95
★適用機型：P-133
★　記憶體：16MB
★支援音效：WIN相容音效卡
★顯示模式：SVGA
★操作界面：M、K、J
★密碼保護：無
★遊戲售價：1180元
★測試配備：P-166 MMX+64MB RAM+12X SCSI CD-ROM





歷年來能榮登經典遊戲之列，多年後還能讓人津津樂道的遊戲名單並不會很長，用十根手指頭就數得出來，諸如：創世紀系列、銀河飛將系列、捍衛雄鷹3.0(Falcon3.0)、毀滅戰士(Doom)和文明(Civilization)系列等。這些遊戲都以極佳的畫面、充實的內涵和最先進的技術，爲電腦遊戲界樹立起一道道的里程碑。如今，這份名單之中，又將新增一套驚世之作，也就是今天要爲各位介紹的《長弓攻擊戰鬥直昇機2》(以下簡稱長弓2)。

在您還沒開始玩《長弓2》之前，個人強烈的建議您要去買塊3Dfx巫毒卡來裝，不然您將會錯過兩個極端優良的飛行模擬遊戲(另一個是DID的F-22 Air Dominance Fighter)，而且今年您將會沒什麼遊戲可玩，因爲有無3dfx卡的畫面效果簡直有如天淵之別，保證裝上去之後您絕對不會想將它拔下來。



《長弓2》最令人驚豔的便是它那難以致信的畫面效果，由於程式支援使用Glide API 3Dfx Voodoo晶片加速卡，地面貼圖好的無以復加，平順得找不到任何顆粒；僚機外形的繪製更是特別的精細，您可以看到機頂旋轉的槳葉所形成的圓形透空效果，以及透過透明的駕駛艙玻璃可以清楚的看見駕駛員和砲手的頭會隨著目標而轉動，效果相當的逼眞。此外，3Dfx巫毒卡在遊戲影像方面的加強，還包括了透明的煙霧和一些相當驚人的光源效果，尤其在夜間發射火箭和地獄火飛彈命中目標時，會產生有如國慶煙火般的精彩爆炸效果，照亮了整個夜空和大地。令人不敢相信自己的眼睛，這眞是遊戲即時運算所產生的效果嗎？不用懷疑！是的。《長弓2》的光影和地形效果簡直就是專爲3Dfx巫毒卡所打造的，可以說是無懈可擊。您一定要在夜間射一顆飛彈看看，就知道我所言非虛。

除了畫面之外，我們再來看看《長弓2》在其它方面的表現。自從1996年長弓一代發行以來，就以其驚豔的畫面、紮實的遊戲性得到所有玩家的喝彩，也被所有的專業遊戲雜誌評爲年度最佳飛行模擬遊戲，因此其航電特性之精準是無庸置疑的。唯一的缺憾便是不能和狐群狗黨們在網路上鬥個你死我活，或是和死忠換帖的朋友們一同並肩作戰，穿梭於敵軍炮火之中，體驗那種生死與共的感覺。



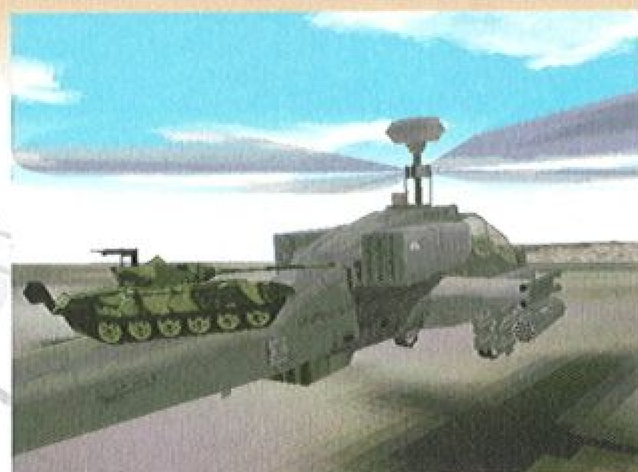
如今，《長弓2》讓我們的朝思暮想得以夢幻成眞，《長弓2》提供了LAN、TCP/IP、直接纜線、數據機四種連線方式，除了可以兩人直接連線對戰外，也能利用區域網路進行合作或對決模式的四人連線作戰，或者透過Internet進行雙人作戰。這個功能尤其須要特別說明，以往要在Internet上找到對手是相當費時費力的事，不過現在情況已經改觀，只要連上Jane’s的線上遊戲中心（Online Gaming Center）就可以找到一堆的飛行迷們，而且根據可靠的消息來源指出，Jane’s的線上遊戲中心打算讓《長弓2》的玩家可以和《先進雄鷹》的玩者在站上進行連線作戰。這樣一來，那就更不愁找不對手了。（不過如果您敢開著直昇機去單挑那些諸如 F-22、EF2000的先進戰鬥機，那我也眞佩服您，中華民國空軍就是需要您這種人才…嗯…去當神風特攻隊！）

再外，雖然這個遊戲的名稱叫長弓，但卻也包含了另外兩架新直昇機（OH-58D奇歐瓦戰士型直昇機和UH-60A/L黑鷹直昇機），可用來執行不同型態的任務。這三種直昇機的外形都不同，駕駛艙的儀表也不相同，操作起來的感覺也完全不一樣，眞實的呈現了所有機種的特性。而且每一型直昇機都有各自的虛擬座艙和多功顯示儀，可讓玩家自由的轉動視野，看起來就是非常的酷。另外遊戲中還新增了兩場動態的戰役，使得《長弓2》的耐玩度



大增，您絕對不會玩到兩個一樣的任務，即使出兩次同一個任務，也會因您的臨場表現而使戰況大大的不同。這種即時的演算效果，可說是任務結構中一種先進的技術展現，也是未來所有模擬類遊戲的必然走向。

最後，若是硬要挑出這套遊戲的缺點，那就是《長弓2》的精彩畫面會讓您看的目瞪口呆、垂涎三尺、渾然忘我，然後忘了還有敵人的飛彈正對著您，然後…『轟』一聲！一下



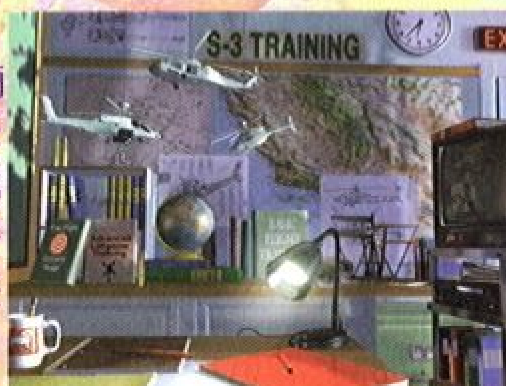
子就被擊落了（打仗哪有時間讓您欣賞風景）。另外還有一點小小的不滿就是：我找遍了整個戰場，就是看不到一顆樹。找不到那種在《超級卡曼契3》中可以用機槍掃射、不會還手、打中後還會斷成兩截起火燃燒的樹。若是能夠加到遊戲裡面那就更加完美了，不僅地形景物會更加可觀，也可增加戰場上的互動性（打不到敵人，轟一轟樹消消氣也好）。

就遊戲的深度、耐玩性、殺手級的畫面效果和細緻度、音效來說，《長弓2》可以很輕易的擊敗有史以來所有的同類型遊戲，而登上飛行模擬遊戲之王座，不敢說是絕後，但絕對是空前。非常值得列入您的遊戲典藏名單之中，趕快去買一套吧！



●過關高手●

別因為想看那精彩的畫面而急著上機，最好先花幾個鐘頭的時間到訓練中心把所有的訓練課程好好學一遍，熟悉每一架直昇機的特性後才出任務。執行任務之前先把任務計畫器叫出來好好的規劃一番，導航點的設定要儘量避開敵軍炮火密集之處，然後利用地形地貌的掩護盡可能的低飛，以避開敵軍雷達的偵測。



最重要的一點便是要看清楚任務簡報、選對直昇機種。如果是攻擊或護航任務，選長弓準沒錯。如果是偵察任務那就非奇歐瓦戰蒐直昇機出馬不可了，而且千萬不要手癢而向敵軍開火，否則下幾個任務會有千軍萬馬等著伺候您，夠你受的！

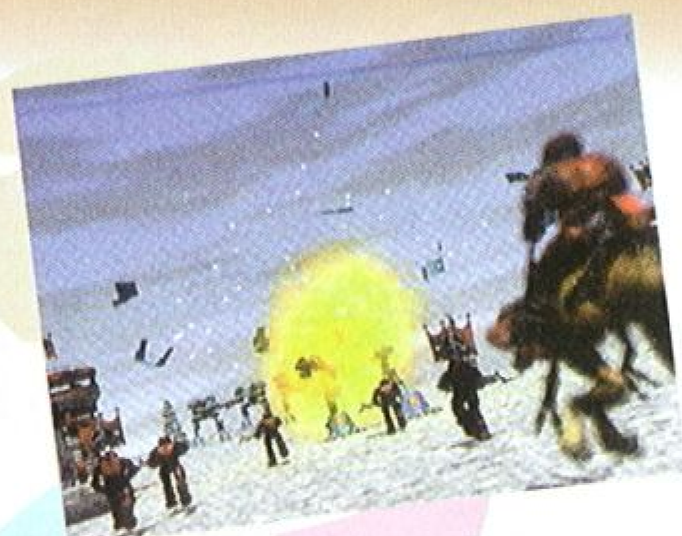
●劇　情：A+
●操　作：A+
●畫　面：A+
●聲　效：A
●耐玩度：A+
●娛樂性：A+
●連線功能：A+

綜合評比：A+

本文作者／賴福鑫



★國外發行：MICRO PROSE
★國內代理：第三波
★遊戲類型：戰略
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95
★適用機型：P-100
★　記憶體：16MB
★支援音效：WIN相容音效卡
★顯示模式：SVGA
★操作界面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：1100元
★測試配備：P-133、16MB RAM、SB16、S3、8X CD-ROM





第七軍團

當筆者拿到這款即時戰略遊戲時，心中有了一個問號產生，當市場上一片即時戰略遊戲之風潮時，我們該如何選擇，似乎每套即時戰略遊戲都已經脫離不了紅色警戒或者魔獸爭霸的影子，我們經常看到的就是新的武器圖形，可能很新卻不一定好用的操作方法，可能很特殊卻不一定很管用的人工智慧，看遍了所有的廣告詞，似乎超越紅色警戒已經是大家共同的目標，究竟這套由MICROPROSE所出品的第七軍團是否有著不同凡響的表現呢？且讓我們伺目以待，仔細看看這套遊戲究竟直不值得你去玩。

遊戲背景

遊戲的故事背景相當誇張，所謂的第七軍團原來是一群地球人渣的集合團體，在未來的地球，由於資源的枯竭，地球的相關生態與環境，已經無法讓人安居樂業了，在此時外太空的一片淨土出現了，但限於運送的不易與資源的有限，只有少數的人可以被選上送往外太空，這群不見得多優秀的特權階級，就是所謂神的選民。



但離奇的就是當地球撤離相當多的人後，加上死去不少的人，地球竟然又慢慢恢復成健康狀態了，這時神的選民居然又想回來定居分奪資源，第七軍團當然不肯，於是戰爭就爆發了，這就是遊戲的背景故事。這樣的背景故事似乎有些像是移民的科幻版故事，筆者唸書時就見過華僑因加分，而得以進入就讀時，所遭受的白眼。哎，遊戲如人生呀！

最大特色－卡片風雲會

第七軍團這款即時戰略遊戲我們不想花太多時間去介紹它的兵種或可利用戰術，因爲在這一方面它的表現實在是平凡，我們對於遊戲最大的認同就是它的卡片戰鬥系統。在遊戲中共有52種卡片可以使用，但一次每個人在手上同時只能有5張卡片，這52張卡片對於戰鬥是經常會有意想不到威力幫助，說它是改變戰局的關鍵因素也不爲過，筆者就曾經經歷過一場驚天泣地的殊死戰，最後敵軍還有三輛坦克，而我方只剩下一輛戰車與一張暴風雪卡，如果只論戰力我方絕對是不如敵方，但當時筆者看準敵方尙在遠方，雖然是急速接近中，依照傳統的即時戰略遊戲，我除了等死就是等待奇蹟，但在第七軍團中，我立刻打出暴風雪卡，一剎那之間，三輛坦克全部被冰凍住。

這時筆者帶領著失血超過一半且是唯一的一輛戰車火速攻擊敵方，暴風雪卡的特色就是不管敵人是什麼角色，只要被我方的卡片擊中，附近的敵軍皆會被凍成冰塊，這時你只要在發出任何輕微的一擊，敵

人就會碎裂掉，於是靠著這張暴風雪卡，筆者改變了整個戰爭的結果。又比方說召換黑暗軍團卡，在自己人死後，立刻打出此卡，你就可獲得一隊由約六名黑暗鬥士所組的黑暗軍團，這軍團攻擊力量與防備力均是相當的強，幾乎是有辦法攻堅克敵無往不利。在遊戲中諸如此類可以逢兇化吉逆轉局勢的卡片不在少數，而第七軍團這套遊戲最好玩得地方也就是這部份，在連線對戰時，意外的卡片出擊，往往使得對手氣得無法度，在第七軍團中你必須要學會適當的時候打出適當的王牌，那麼你就可以充分享受到那種別套即時戰略遊戲所無法提供的樂趣。



有相當大的改善空間

第七軍團原本應該會是一套可玩性相當高的遊戲，但很不幸的由於遊戲中諸多的不當處，大大降低了遊戲的成熟度，比如說在操控性上，只見

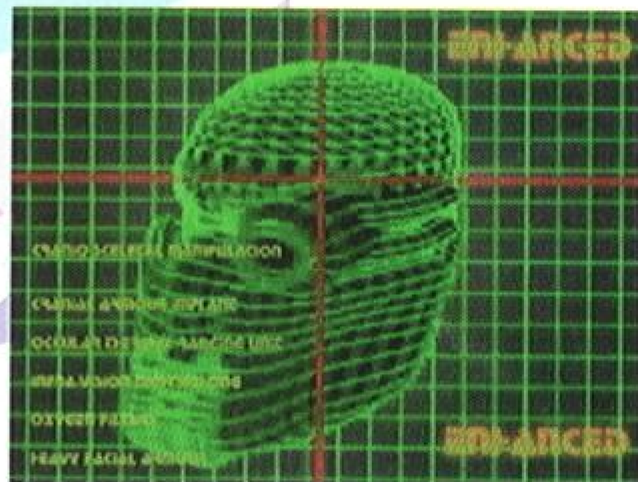


到所下達的諸如移動或戰鬥指令並無法好好的去執行，不是繞道而行就是走錯方向；在遊戲中各種戰鬥角色又缺乏對於周遭人物應有的反應，經常見到的就是己方人員呆立在原地被敵人打，同時充分做到打不還手罵不還口的超高境界；而之前所提遊戲最大優點，卡片對戰系統，卻在與電腦對戰關卡時，只見到電腦敵人拼命使用卡片攻擊，到了這時候會發現打敗仗，不是因爲戰略差，而是運氣不好而是無法如同電腦一般，可以大方作弊？

遊戲中的美術設計也讓筆者相當不能認同，戰鬥角色畫得好不好或許大家見仁見智，但是在魔法卡的設計上，卻往往讓人在認卡時很難望圖案而聯想到任何意義，更不能理解的就是大部分的武器均是射出類似雷現光束的線狀物體，雖然手冊上是告訴我們有各種類型的武器，但在遊戲中我們無法享受到那種機槍掃射，或者大砲猛轟或者強而有力的雷射光束。影響這些遊戲感的另一主因就是音效，遊戲中的音效相當乏善可陳，幾乎是相當的沒有效果，好在背景音樂上可是彌補了不少地方，這個遊戲剛進入時的開場動畫是相當的聳動，而且呈現出這個遊戲相當好的感覺，可惜進入遊戲後的種種，不禁讓人爲其惋惜。

結尾

第七軍團有著以往戰鬥遊戲中所沒有的突破，可惜作品成熟度有待加強，筆者這次的評論相當平心靜氣，原因是它不是不好，只是還未完全長大，對於有成長空間的人或事物，我們均應給予肯定和鼓勵，你如果是即時戰略遊戲生手，這套遊戲不太適合你，如果你是即時戰略遊戲狂，你就一定要玩第七軍團，邊玩邊罵的時候，小心敵人的卡片已經丟出來了。



●過關高手●

不用我多說了，在第七軍團中想獲勝就是分散基地位置，分散兵力佈置，這樣首先做到避免敵人的卡片攻擊，接下來就是適當的處理卡片，不好的無用的卡片就趕快打出，有用的殺傷力強大的卡片一定要在最適當的時候丟出去，多派出小步兵去收集卡片也是相當重要的一點，當然更重要的是你必須確確實實了解到每張卡片的意義，可以的話你最好記下它的圖案特徵或英文解說，遊戲中時間相當寶貴，你沒有多少時間可以去翻手冊看中文說明。



●劇　情：A-
●操　作：B
●畫　面：B+
●聲　效：B+
●耐玩度：A-
●娛樂性：A-
●連線功能：A

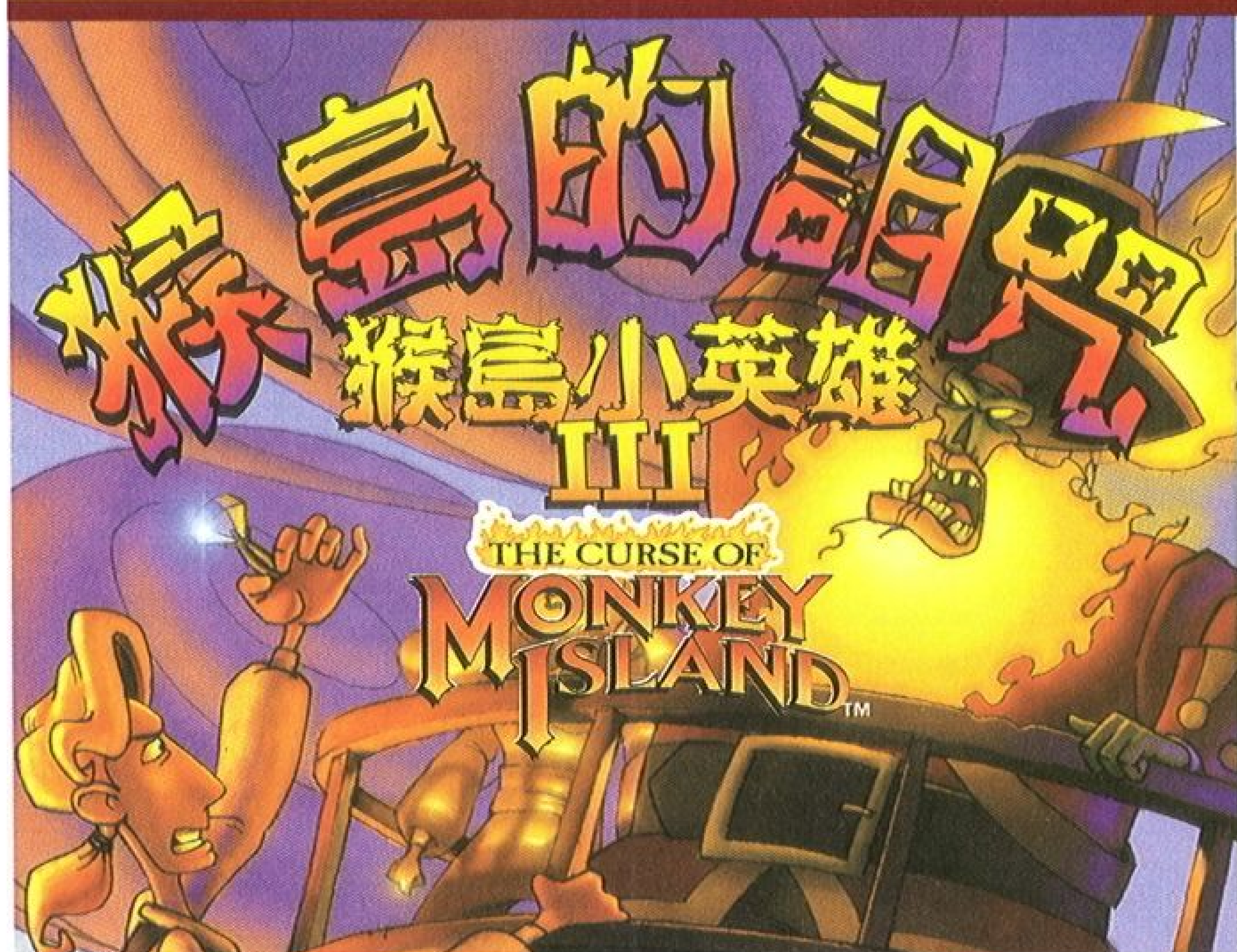
綜合評比：B+

本文作者／Stephen



★國外發行：Lucas Arts
★國內代理：松崗
★遊戲類型：益智冒險
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95/DirectX
★適用機型：P90以上
★ 記憶體：16MB
★支援音效：S
★顯示模式：SV
★操作界面：K、M
★密碼保護：無
★遊戲售價：990元
★測試配備：P-200 MMX、96MB RAM、SB16、24X CD-ROM、巫毒卡





在二代鬧場式的結局下，猴島也就這麼沈靜下來…看來就連Lucas Arts也不滿意編劇處理的方式，因而延緩了三代推出的計畫。其實對於名作續集的品質要求，往往背負著沈重的包袱，一個策略的失算，就極可能造成難以彌補的後果（如Sierra的警察故事系列）。

記得第一次看到「猴島III」的主角時，還以爲Lucas Arts打算推翻過去成功塑造的小蓋（Guybrush Threewood），所幸小蓋原來只是長高了（手冊中還刻意自嘲這件事情），讓筆者虛驚一場。現在，讓我們一起看看「猴島III－猴島的詛咒」將帶來什麼樣的樂趣？

一向容易被遊戲感動的筆者，這次當然又再度陷入瘋狂的狀態，不過這其中大部份是



受到前兩代所影響的關係。如果您是直接從「猴島III」才開始接觸的，當然還是可以獲得很棒的滿足，只是您可能只體會到七成的樂趣（然後立刻有買一二代的衝動）。以猴島迷的立場來看待三代的表現時，很佩服Lucas Arts能夠將過去的特色重新整合，而且沒有偏離原先所架構出來的世界，然而也許正是爲了喚回玩家對此系列的記憶，大量運用過去的點子重新包裝，使老玩家們很快地發覺自己又回到那個歡笑、純眞的海盜世界裡。

沒錯！這就是猴島的精神，出言不遜、不按理出牌，但是拒絕血腥、暴力的行爲。在三代中，您又可見到熟悉的老朋友們，就連猴島主題曲、章節配樂的旋律都沒改變…一切彷彿是以：「我們回來了！」作爲復出的宣傳。畢竟，三代距離前作拖了蠻久的時間，這樣的處理方式是可以被玩家接受的。因此，筆者認爲這一集的重點，算是將猴島過去的歷史做了一番總整理，加強玩家對角色們的印象，而非積極經營一個新的冒險任務。如果這個猜想沒錯，玩家應該從下一代開始，才會正式看到小蓋與老查克之間，所製造出來的新事件。

操作界面是改變最爲明顯的部份，所有指令精簡地剩下三個而已，浮動式的顯示設計，與之前的「極速天龍」十分類似，玩家只需要按著滑鼠左鍵不放，便可叫出銅板圖案的動作界面，來執行您想做的動作。至於您所擁有的物品，則全部放在百寶箱中，只要按一下滑鼠右鍵，就可隨時把它們拿出來使用。由於這樣的設計方式，便可使畫面保持全螢幕的顯示範圍，而且也不會被一些物件擋住背景，影響視覺的美觀。

說到畫面，是最令人興奮的事情！三代秉持過去一貫的平面（2D）手法，製作出一幅

幅精緻的背景畫面。本遊戲必須安裝DirectX 5.0，但並不支援3D加速的功能啦！不過您別誤會設計小組是否那麼排斥3D的處理方式，事實上在遊戲中，許多動態式的效果，仍然是藉由3D技術製作，再以手繪的處理來呈現，其目的是維持猴島原本的風格。



近年來，全程語音已經不再是罕見的特色，不過您或許會發覺一個現象，就是這類遊戲或許爲了保持畫面清爽，都不再打出字幕訊息了！好在Lucas Arts大部份遊戲都沒有採用這種設計，否則勢必又會嚇跑國內大部分玩家。好！現在讓我們瞧瞧這次最令人驚喜的部份－中文化!!沒錯！沒錯！您終於可以專心盯著劇情的內容，好好享受這趟冒險的旅程。

松崗這次同時推出兩種版本的「猴島III」，其中一種便是將所有文字訊息中文化！此次進行翻譯的陣容，無論就人數或資質，都是以往罕見的規



模，讓筆者不得不對代理商的用心，致上最高的敬意！猴島這個系列的對話訊息，可說是遊戲最重要的特色，許多字彙的語法上，根本不是靠翻翻字典就能瞭解的含意，而我們現在所玩到的中文版，能在這麼短的時間裡達到如此的水準，實在是不簡單的工程。儘管因爲啓用多位翻譯而造成少數辭彙不一致的情形，但大體上已沒啥好挑剔了。筆者強烈推薦您先從中文版玩起，然後利用松崗貼心的服務，花少許的價錢再買英文版回來，訓練一下自己的英文能力。



雖然「猴島III」不是第一款中文化的（文字型）冒險遊戲，不過確實爲此類遊戲增加了消費群的支持。過去我們總是從雜誌上看那些英文程度很好的特約作家，提供一些對劇情內容的寶貴看法，而如今當您也能夠自己融入故事、完成冒險任務時，那份滿足的成就感，絕非筆者短短一篇文字介紹所能替代的。舉例來說，小蓋一開始與華利重逢的那一段劇情，在中文訊息的幫助下，相信您不會急忙想結束這段對話看接下來的發展，而會願意花時間與華利哈啦（閒聊），瞭解他的個性，進而發覺設計小組竟花了這麼多的心思在經營對白的藝術；爲什麼小蓋那麼討厭陶瓷器品？爲什麼從這個門走進去，卻是從另一個地點



出來？海盜之間的決鬥，爲什麼會發展成對罵的方式？（以上請自行體驗前兩代作品的內容）…像這些從文字產生的樂趣，就不是靠旁人所能傳達的想像空間。是的，這就是冒險遊戲爲什麼如此迷人的地方…歡迎加入猴島的世界！

●過關高手●

很多人總是這麼說：「要不是我英文遜了點，否則冒險遊戲哪能難得倒我！」真是這樣子嗎？試試「猴島III中文版」就知道答案啦！

建議您先從一般冒險模式開始玩，然後再嘗試大金剛之旅，會比較容易過關。對於第三章的比劍模式，如果您實在是懶得做筆記，倒是可以在選擇答案前存檔，答錯再立即將存檔讀回來，不過使用這種方法的基本條件，是小蓋回答的選項中，必須找得到正確的答案，否則仍然是發揮不了效果的。

對了！標題那張CMI畫面是有涵義的，它的構想是來自THX的宣告畫面（Lucas所制定的音效認證標準），然而最讓人拍案叫絕的是底下那段文字訊息。



●劇　情：A
●操　作：A
●畫　面：A+
●聲　效：A+
●耐玩度：A
●娛樂性：A

綜合評比：A+

本文作者／宋明義



★國外發行：富士通
★國內代理：華義國際
★遊戲類型：文字冒險
★發行版本：光碟
★使用平台：WIN95
★適用機型：486DX以上
★　記憶體：16MB
★支援音效：WIN相容卡
★顯示模式：SV
★操作界面：K、M
★密碼保護：無
★遊戲售價：900元
★測試配備：Pentium 133、32MB RAM、10X CD-ROM





迎向愛情和青天的夢

新條隼人，一位連做夢都想在天空飛翔的人，但因爲懼高症而難以實現多年的夢想。在高中最後一個暑假，隼人打算到橫濱市中區的叔叔家中渡過，一方面研究有關飛行的知識；一方面找尋克服懼高症的方法。

隼人雖然初到橫濱，但他的名氣在附近的清華女子高中卻是不小，「紙飛機少年」的名號在這群女生中廣爲流傳。原來，隼人爲了研究橫濱附近的氣流，時常在市區射紙飛機，隨著紙飛機的四處飛行，「紙飛機少年」的名號也跟著傳播了開來。而你，正是遊戲中的主角－新條隼人，是否能介著紙飛機的飛揚和女主角們產生堅定的友誼，又是否能達成多年的夢想，遨遊青空。

「卒業1、2」都是屬於美少女養成的遊戲類型（或者說「美少女夢工場」類型），但「卒業～戀愛篇」（以下簡稱「戀愛篇」）卻是屬於AVG的進行模式（或者說「同級生」類型），也就是以一幅一幅的靜畫爲主軸，操控主角不斷的移動、觀察以及談話，遊戲中也會根據主角不同的選擇，而發生不同的事件。

比上不足的遊戲畫面

「戀愛篇」採用標準的日式畫風，而且「卒業1、2」都以細緻的畫面見長，因此「戀愛篇」在畫面方面也有水準中的表現，但是AVG這類型的遊戲，尤其強調漂亮的畫面，雖然在眾多遊戲中，本遊戲算是在平均左右，女主角們都相當的



「卡哇伊」，但是和「同級生2」等遊戲相較之下，總是覺得不夠細緻，甚至連「卒業1」都不如。在靜畫數目方面，本遊戲女主角雖然不少，但是每個女主角固定的畫面並不多，使得畫面上的變化性較差，玩久了會覺得很單調。因此，整體而言，「戀愛篇」和畫面上的表現，比上不足，比下卻有餘。

稍嫌單調的劇情和事件

劇情和事件是一個遊戲的靈魂，否則空有美麗的外表，只有剛接觸時會被迷惑，等到深入接觸後，就會覺得無趣了。「戀愛篇」在劇情和事件方面其實並不算少，但是由於



重覆性過高，反而令玩者很快就有膩了的感覺。在同一個地點，遇到一樣的人物，如果沒有特殊的事件，通常都是一樣的對話，一樣的畫面，即使和女主角間的關係明顯變好了，也不會有所改變。

「戀愛篇」最令人垢病的一點，應該是不良的操控以及讀取速度。雖然說明書上標明是滑鼠操作，但筆者強烈建議回歸使用鍵盤，因為本遊戲的滑鼠操作並不是指到哪，點到哪，而是要將滑鼠下移，選項才會向下移動，偏偏滑鼠靈敏度並不好，常常移不到要選的選項，反而增加很多麻煩。滑鼠唯一有用的地方是選錯時，直接按右鍵就可以跳回，在誤



選地點時，尤其好用。讀取速度也是這個遊戲的一大缺點，由於所有資料都必需由光碟讀取，因此拖慢了不少時間，在每次變換畫面時，都必需讀取光碟，筆者還特地去借用24倍速光碟試驗，發現情況並沒有改善。

值得鼓勵的配音部分



畫面和音效一向是遊戲的重心，而「戀愛篇」在配音部分的表現相當的不錯，十二位女主角都聘請專業人員加以配音，而且語音部分處理得相當清楚，甚至連語調都相當講究，在眾多遊戲中，算是表現不錯的。其實專業配音和外國的遊戲已經是必備品，但在國內卻很少有遊戲做得到，即使有也相當不清楚，看來國內的遊戲廠商必需好好加油了。

大部分的中文化遊戲，翻譯的好壞常常成為影響成敗的關鍵。在「戀愛篇」中，中文化的部分，雖然並無大過，但實在是有待加強。首先是文字部分，遊戲所採用的中文字體，過大而且不美觀，雖然很清楚，但有刺眼的感覺。其次，在翻譯上，有些字句翻譯得不通順，對話人物也有錯亂的情況。這些缺點，雖然不至於讓玩者玩不下去，但總是未盡完善之處，而且，只要稍微用心，這些錯誤都不應該發生。

結　論

基本上，「戀愛篇」算是一個還不錯的小品遊戲，並不用太多的思考，只要照著說明書上的指示，在固定的時間，去固定的地點，見固定的人物，就會有不錯的結局。不過，筆者在玩本遊戲時，總是覺得少了些什麼，大概是缺乏創意吧，也或許是因為「同級生2」這個經典之作的存在，使得「戀愛篇」相形遜色了許多。



過關高手

「卒業～戀愛篇」，一個追女孩子的遊戲，其實和現實生活一樣，只要把握一些原則，自然可以得心應手。首先，要懂得埋伏，每次女孩出現時，很"巧"的都會遇到你，自然而然的就聊起天囉；自然而然就開始談心事囉；自然而然就熟囉！在說明書中有每位女主角的行程表，一開始的幾天，就按照表上的地點，選定目標來攻略吧！只要努力一個星期，各位女主角對主角都有一定的好感。因此，遊戲中期，就可以在家裡睡大頭覺，等女主角的電話，再偶爾出去一下，以防止女主角變心。其次，要懂得說對方喜歡聽的話，不過，遊戲中的對話都是已經內定的，因此這一點玩者就不必太擔心了。再來就是要不怕挫折，越戰越勇，對方不理你，沒關係，下次再來，大部份的女孩子都會心軟的。追女孩子不難，如何留得住，才是最難的部份啊！祝各位玩家不只在遊戲中得意，在現實生活中，也能得意情場。

項目	評分
●劇　情	B-
●操　作	C
●畫　面	B
●聲　效	B+
●耐玩度	C+
●娛樂性	B-

綜合評比：B-

本文作者／藍晏



★設計公司：智冠
★發行公司：智冠
★遊戲類型：益智
★發行版本：光碟版
★使用平台：DOS/WIN95
★適用機型：486DX2-66
★　記憶體：8MB
★支援音效：WIN相容卡
★顯示模式：SV
★操作界面：K
★密碼保護：無
★遊戲售價：660元
★測試配備：P-120、32MB RAM、SOUND BLASTER、S3、12 CD-ROM





這是一款大富翁Like的益智型遊戲，分成經營與挑戰兩種模式，前者是玩到自己或其他對手破產爲止；後者則是設定目標、三戰晉級來獲得最後勝利，有點類似過去發行的「歡樂幸福人」。由於這類型的遊戲玩法簡單、可以相互陷害得到意外的驚險樂趣，所以受到不少玩家青睞，市面上林林總總不下十數個同類型的遊戲，甚至可以扯上三國人物，來個歷史改寫。爲了和其他同類型作品有所區隔，遊戲企劃在許多方面進行更新，不論是經營產業、地圖樣式、發生事件及卡片，很明顯和其他作品不同，可以感受到製作者的創作企圖。

本遊戲有一點讓人覺得比較boring的就是同類型遊戲中，電腦對手的行動只出現結果，不會出現細部決策過程，而本遊戲中連滑鼠點選土地、酒店買賣等行動都會出現，雖然玩家可以藉此了解對方決策，但相對也耗費更多的等待時間，遊戲雖提供了enter鍵快速跳過，可是按下後決策及結果卻一閃即逝，眞是過與不及乎。其實對手的經營實力及產業狀況只要透過查詢了解即可，實在沒有必要出現細項的過程。

本遊戲在進行純化設計後，已與同類型作品有很大的不同，筆者就針對其中的四大要素，與大富翁系列比較評析如下：

(1) 土地：



大富翁系列土地格位很多，且移動滑鼠到格位上，大致就可以了解地目、地價、地主等資料，而土地被買走後，除非地主賣地或對手使用卡片，否則不易取得他人土地。而本遊戲則是：土地數量有限（小型8塊、中型10塊、大型12塊）；在地圖上移動滑鼠無法知道相關資料，必須要使用瀏覽地圖或產業總表等功能來查詢，有些麻煩；在取得土地方面，未蓋酒店的空地只要轉手記錄少於三次，仍有機會。綜合以上，筆者認爲本遊戲由於地塊減少，的確增加了與NPC的互動，不會買了一堆偏遠不串連的土地，然後看對手呼嘯而過。本遊戲如果能直接在地塊上了解對手資料，並增加一些土地供大家競爭就更好了。

(2) 產業：

既然名爲酒店大亨，自然經營產業以酒店的興建及買賣爲主。沒有大富翁系列常見的



旅館、飯店等眾多建物可以興建，也沒有公民營機關的股票可以購買，不能上賭場A錢、去遊樂場收集點數，初期還眞有些不太習慣。不過在興建酒店時，是可以任選名下的酒店建造，而且鈔票夠多時還可以一次蓋許多棟，不像其他遊戲非得走到格位上才可興建。所以只要有錢，就可以在最短時間內迅速擴大規模，這點倒是設計得不錯。

(3) 入口：

不知道是別出心裁，還是因爲土地格位變少，怕降低對手上門光顧的機會，所以設計了入口格位，不但每個酒店可興建多個入口，還可以升級，比大富翁系列興建串連的地塊要來的容易。因爲本遊戲沒有控制前進步數的工具（如骰子），而相似功能的卡片取得也不易，所以入口格位的設計實在有它的迫切實用性。

(4) 卡片：

這部份是本遊戲的重點所在。大富翁系列有卡片及道具，但卡片的類別和數量不多，而本遊戲的卡片高達一百多張，不但張張不同，出現機率相等，而且在所有卡片都出現完畢後，才有可能出現相同



的卡片。所以幾乎很難與對手同時持有相同的卡片。這麼強大的功能，如果像大富翁系列一樣，一次可以在道具店買一堆，在本遊戲較小的格局下，可能一下就GAME OVER了。所以在遊戲中，玩家只能在走到紅色格位或有人經過大會堂標售卡片時，才有機會取得，比較不能利用SAVE/LOAD大法到道具店大肆採購。卡片約可分成五大類，每類均有一些威力強大的卡片，如果你經費拮据，在競標時可別胡亂出價。平心而論，本遊戲的不確定機率較高，也比較無法制人與反制，但相對來說，挑戰性很夠。

幾個快速鍵設計得不錯，亦可抓下螢幕畫面存成圖形檔，作爲桌布。同時可抓下全地圖來好好研究一下戰局。而在圖形畫面的表現，可愛的3D造型、細膩的地圖及小動畫，令人莞爾。再搭配語音及十多首動人的音樂，筆者覺得本作品在這方面的表現十分出色，令人讚賞。

本遊戲亦提供四人連線的功能，也可以四個人擠在電腦前共玩，另外手冊製作得也相當詳細，不過因爲和大富翁系列差異不小，所以勸玩家最好玩之前，能好好看一下手冊，記一下各個格位的意義內容，比較不會手忙腳亂。

對玩慣其他大富翁Like遊戲的玩家而言，剛開始一定不太習慣，因爲格位及產業變少了，也不能購買一大堆卡片及道具來制人或反制。如果不是以產業數目來設定難度，如果可以提供道具店採購以減少卡片競標的等待時間，如果可以再增加一點自主性來前進，我想玩起來會更有成就感，不是嗎？諸位玩家下回見。



●過關高手●

遊戲初期的策略應該以購買土地為主，不要花太多的錢在興建酒店棟數上，否則你會很快地發現存款空空，不得不拍賣酒店．另外因為經費有限，在競標卡片時，要仔細判斷選擇，不要買了一堆效果中下的卡片，結果在競標威力最強的卡片時反而缺銀子乾瞪眼。還有入口是招攬對手光顧的最佳媒介，重點應在升級，同時興建的位置要集中，最好來個格位內外兼顧，看看對手呼天搶地，不亦快哉！



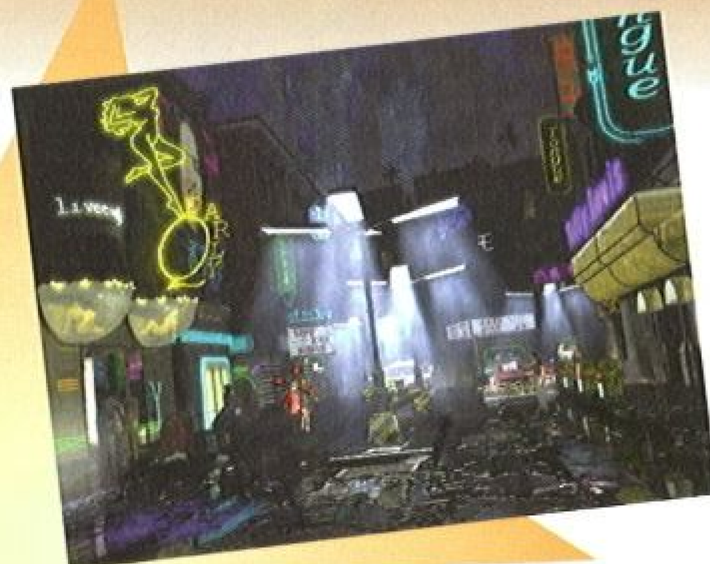
●操　作：B+
●畫　面：A-
●聲　效：A-
●耐玩度：B
●娛樂性：B
●連線功能：B+

綜合評比：B

本文作者／Hank



★國外發行：VIRGIN
★國內代理：第三波
★遊戲類型：冒險
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95
★適用機型：P-90
★　記憶體：16MB
★支援音效：WIN相容卡
★顯示模式：SVGA
★操作界面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：1250元
★測試配備：586DX-200、128MB RAM、巫毒卡、24X CD-ROM、SB16





說到這個名字，各位最有印象的可能是數年前由哈里遜福特所主演的科幻電影吧！不過早在數年之前，就不斷傳出這個作品即將搬到遊戲平台，卻一直遲遲未見。好不容易等到電影將裡面數個場景由目前的高科技電腦動畫重新製作，推出全新版本的現在，遊戲才姍姍來遲，以四片大容量的包裝，出現在玩者的面前。

拿到遊戲，稍稍試玩之後，最令人髮指的一點馬上出現：只有語音，沒有字幕！這對老美來說或許不會是太大的問題，但對不是從小說英文的我們（至少我們這代還是國中才開始碰英文）而言，的確構成不小的障礙。逼得筆者在進行遊戲各個重要的橋段時，不得不把喇叭的音量放到最大，來細聽時時出現的對話，連二堵牆後安睡的老婆都被遊戲中的槍聲吵醒。奉勸對這個遊戲有興趣的玩者，還是準備一支高傳眞的耳機，以免遭到鄰居的抗議。



除了這個Westwood一貫的缺點以外，遊戲在各方面的表現的確不負筆者多年的期待，光是畫面的處理就令人感動異常。遊戲中大量採用電影中的場景，全部採用3D的方式重新製作，可以說是電影的忠實再現，其中的心血一目瞭然，也能夠充份發揮電影中灰暗、陰沈的特色。從片頭開始，大量高水準的動畫就不斷出現在玩者的面前，配合原作陰暗的場景，有些畫面看起來幾可亂眞，讓人懷疑遊戲中是不是直接用電影拍攝。人物的動作十分自然，看起來像是動作捕捉器之下的資料，除了少部份動作有點僵硬之外，人物的表情、肢體都有相當好的表現，不由得讓人大呼過癮。雖然沒有字幕，不過語音一流的搭配水準，不但可以配合動畫中的嘴型，錄製得也相當清晰。筆者相當欣賞遊戲中設計的對話，不但充份顯露出每個人物的特色，也爲玩者提供一步步的線索。



而其中與電影不一樣的地方，在於遊戲中玩者扮演的人物不再是身經百戰的老手，而是一個剛剛上任的菜鳥－雷．麥考伊（Ray McCoy），在主管的任命下，從一個寵物店的兇殺案開始追查幕後的眞兇。接下來玩者就必需像個眞正的警探一樣，不斷的四處搜集罪

證，詢問他人以獲得資訊，或是到化驗室聽取檢驗報告，以獲得一項項的重要資料，才能讓遊戲逐步推進。

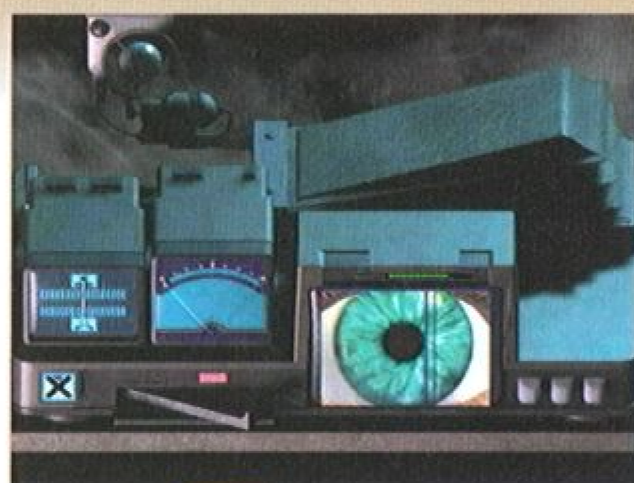
遊戲的劇情十分複雜，最後會發展到什麼樣的結局，完全看玩者在遊戲中的表現。舉例來說，當玩者第一次到壽司店中盤查廚師Zuben時，就會發生被廚師推翻的湯汁絆倒與否的分支，影響到能不能追到逃跑的廚師。第二次碰上廚師時，也可以決定是否要拔槍直接讓這個複製人“退休”，或是把槍收起來讓他逃走，連帶影響到Lucy對主角的態度。遊戲中幾乎處處是這類的關鍵，換句話說，會時時影響遊戲的過程和結局。



遊戲也因應各種不同的玩法，而準備了種種不同的結局動畫，製作之精密嚴謹，實在不愧是花費長時間的大作。但是反過來說，太過複雜的劇情也影響到玩者是否能充份享受遊戲所帶來的樂趣。如果玩者不甘於只看到一段結局，可能得花費大量時間重玩才能另找新路；尤其是在關鍵點相當不明顯的情況下，玩者很難掌握主要的流程方向，發掘探索遊戲的樂趣。像筆者就聽說有主角和Richael一同離開的結局，卻很難再見到她第二面。這點究竟是好是壞，還待各位自行評斷，不過就筆者的感覺上來說，卻是相當的不過癮。



在遊戲中有三種不同未來世界的設施，以提供銀翼殺手辦案：esper、VK、KIA。前二項在電影中已經出現過，分別是用來透析照片和觀察對方瞳孔變化的觀察儀器，只不過esper在遊戲中居然可以把照片光碟全面立體化，把障礙後的東西都計算出來，實在是有夠神奇。VK在遊戲中扮演很重要的角色，玩者只能選擇低、中、高感度的問題來詢問對方，而且必需在十個問題之內判斷出對方究竟是人類還是複製人（當然也會影響到結局）。最後的KIA則是一具資料分析儀，可以分門別類記錄聽過的



任何對話和取得的證物，往後再放出來回顧。玩者必需善用這些資訊，才能搜集到足夠的線索，走向最後的未知結局。

利用主角只是菜鳥的特色，的確比電影更容易發揮原作的懸疑風格。在一連串的追查之下，玩者會慢慢發現複製人和人類之間的差距越來越小，甚至在某些進行路線中，會發現自己居然和主犯Clovis一樣是個複製人。在一連串撲朔迷離的劇情中，再搭配上薩克斯風般的悠揚、蒼涼的音樂，更讓人有迷失在茫茫世界、不知所從的感受，讓人的感觸格外深刻。只要您的英文聽力夠好，這個遊戲相當值得各位細細品嚐；但是對英文聽力有障礙的玩者來說，反倒是一場惡夢。



●過關高手●

聽力障礙可能是各位必需先行克服的一個項目，其實遊戲中雖有不少俚語和各種腔調，但是仔細聽個二次，找到關鍵字之後大概也可以瞭解每段話的重點。如果一次聽不懂，也別急著取回先前儲存的進度，只要利用KIA中自動記錄的資料，再次播放出來就行了。多聽多看多嚐試，是玩這類冒險遊戲的不二法門。

如果想嚐試各種不同的結局，最重要的一點就是先決定你的位置：究竟是要當個好的銀翼殺手；還是要幫助複製人取得演化的DNA資料，發動Moon Bus離開地球？有了基本的立場之後，在結局前後小心分支點（別讓Crystal炸死，先去找車廠中的Lucy…），就應該可以多看到幾個不同的結局。如果遊戲進度卡住了，四處探訪並和所有人交談，利用Esper找出各張照片中的線索，劇情才會有進一步的發展。

●劇　情：A
●操　作：A-
●畫　面：A
●聲　效：A
●耐玩度：A
●娛樂性：B+

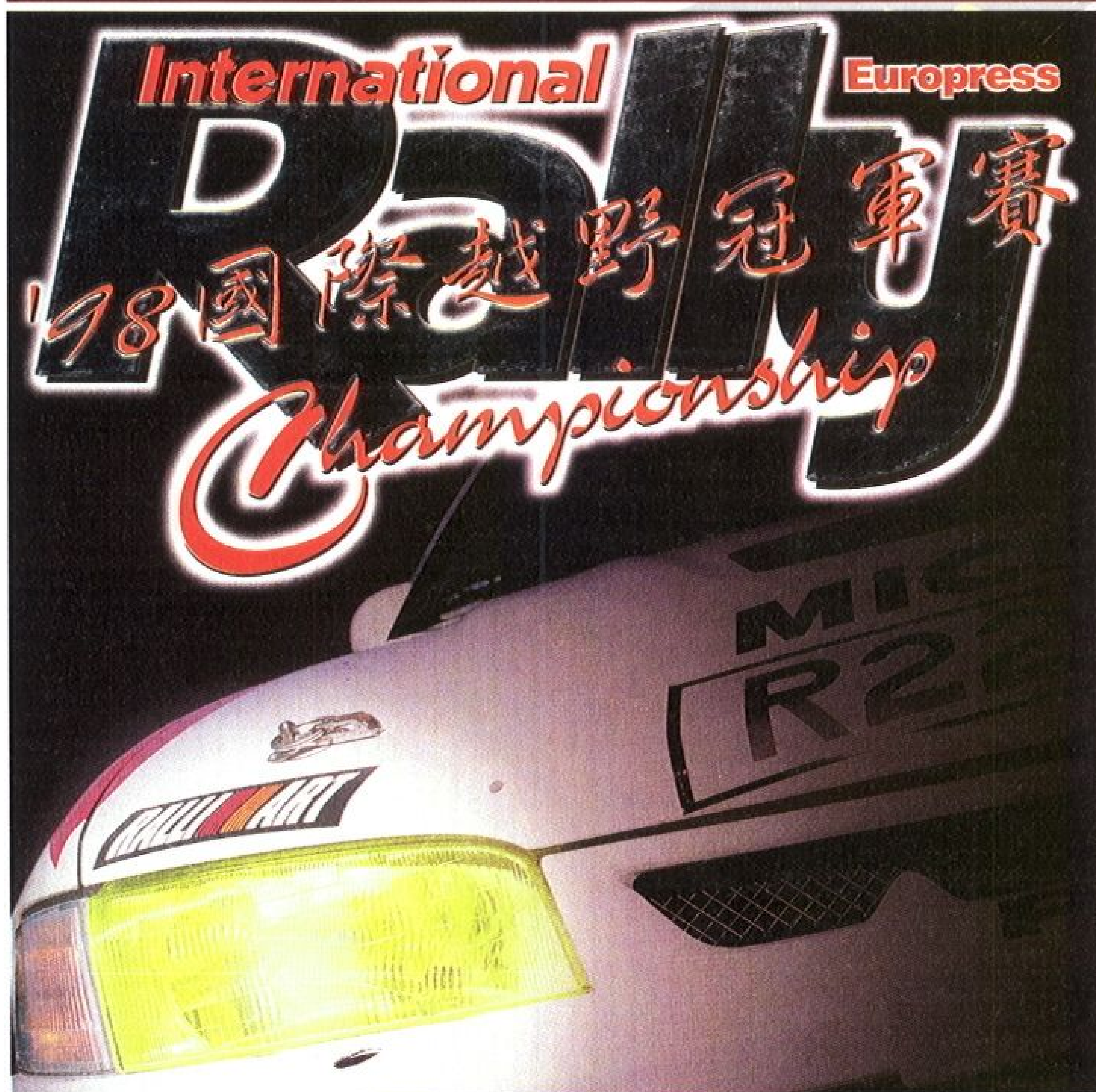
綜合評比：A-

本文作者／趙振威



★國外發行：Europress
★國內代理：憶弘
★遊戲類型：運動
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95
★適用機型：P-166
★　記憶體：16MB
★支援音效：WIN相容卡
★顯示模式：SVGA
★操作界面：K、M
★密碼保護：無
★遊戲售價：890元
★測試配備：P-200 MMX、96MB RAM、AW32 8MB RAM、24X CD-ROM、ATI 3D×PRESSION+、3Dfx





各位玩家最近一定玩得不亦樂乎，新年加聖誕節所推出的遊戲眞是數不勝數。前些日子推出的大部份是第一人稱的DOOM LIKE類型遊戲，而近日推出的佔大部份是即時戰略類型的遊戲，到底那一種好玩就見仁見智了。不過有一種應該是大家都愛玩的遊戲，是什麼類型呢？就是賽車類型的遊戲。各位知道賽車遊戲是十分好玩的，雖然筆者玩得較少(因爲比較喜歡玩大型機台那種耶！)，但是它卻是一種非常迷人的PC GAME，您可找到相當多不同種類的賽車遊戲，從機車到一級方程也從現代玩到未來，而且它的玩法也有從射擊到撞擊的，形形種種。



提到越野冠軍賽〈Rally Championship〉相信大家一定記得EUROPRESS公司，這回他們又再度捲土重來，推出98'國際越野冠軍賽〈International Rally Championship〉冠軍賽。新一代的遊戲增加了不少的功能及更多樣化的玩法。在畫面方面比上一次的作品更細緻，SVGA的解析度，筆者在800×600解析度下運作十分流暢，相信主要是因爲Direct5.0和支援3D加速卡的原因吧！美中不足的就是它並不支援3Dfx卡，使得筆者的神兵利器絲毫無用武之地。雖然如此，在遊戲中各位玩家只要使用的是3D加速卡絕對可以看到煙塵、下雨等不同的效果。



遊戲中的音源大概有三大類，第一當然是音樂，這次有八首音軌CD可供選擇，當您在挑選音樂時畫面還配合一台模擬的汽車音響，眞夠意思。其次您還會聽到二種音效，第一種是來自賽車的引擎聲及第二種的副駕駛向您報告的語音(有時候報告的時機與實際情形不太相關，我想與電腦速度有關吧！)。

控制方面則提供了Keyboard、Joystick、Wheel三種方式，我想大部份玩家對Keyboard控制的方法都十分熟識，所以就不必多提，但由於

遊戲同時也支援雙人模式，相信您不會想兩個人用一個Keyboard吧！筆者手上沒有Wheel可以用，只有用Joystick來試玩了，效果算是不錯，反應相當靈敏。但是如果在單人模式中用Keyboard的話，那些Function Key必需重新定義成您習慣的組合用法。



98'國際越野冠軍賽中總共有五種不同模式的遊戲（冠軍賽、電玩模式、模擬賽、計時賽、自訂模式）。另外假如您選擇的是冠軍或電玩模式更可以設定四種不同難度呢！您有九種不同的賽車可供選擇（除了上集的六種另加入三菱lancer、豐田Corolla及日產Almera GTi，夠酷吧！）而它們也分爲A、B、C三種等級。不過筆者最欣賞還是在雙人模式中畫面分割成上下兩方的對戰模式，因爲不用兩台電腦便可進行對戰模式。現今每種遊戲也都提供連線對戰方式，在98'國際越野冠軍賽中您可透過電腦網路IPX進行八人連線的對戰



賽，當然也可透過串列埠作兩台電腦的對抗賽（但不支援網際網路對戰模式）。遊戲中也加入一項編輯器功能，這個功能主要讓大家有機會自行製作出一條跑道，所以以後您就可以自己做出不同的跑道了。

另外在98'國際越野冠軍賽中，各位除了可編輯賽道外，還可以調整您的戰車，這可使它更適合不同的賽道，讓您可控制更加自如，無往而不利。這些調整包含了（輪胎、轉向、懸吊、齒輪比、懸吊高度等等），當您每次作車輛調整之後，電腦會幫助您去計算出車子平衡狀態是否正常。算不算貼心呢？如果您是第一次玩



賽車遊戲又或者自認爲技術不好的話，您可以考慮先進行練習賽，在練習賽中有一種「影子車」的功能，這「影子車」就是您上次的成績，您可以一次又一次與自己比較以加強技術。

比賽在進行中畫面上有些資訊提供各位參考，值得一提的是地圖功能及油料顯示，在地圖功能上還有顯示賽程進度，好讓您知道還有多久方可完成賽程，另外因爲遊戲是模擬眞實情況，所以調整賽車的結果會直接影響到耗油量，油用光就輸啦！還有在連線比賽中車子是會損壞的，您必需安排設定修復那一項零件的先後順序，有一些零件它對您有著不同的重要性，您必需了解清楚，否則賽到一半有可能就要退出比賽了。



整體來說遊戲是不錯，只有一些小地方沒弄好，就如不支援網際網路對戰模式，領航員的提示時機不當，觀眾人群影像生硬像是貼上去一樣等等，但這都不影響遊戲進行，假如您喜歡賽車遊戲的話不妨一試！

過關高手

遊戲大概太新了所以暫時沒有秘技告訴各位，各位只好靠真材實料決一勝負了。基本上，筆者認為各位在玩過一次以後，了解所使用的車輛缺點所在再加以調整平衡，在彎道時油門太大容易打滑，您可調整輪胎的特性（但這也會影響油料之使用），另外在不同路面上，懸吊也該調整再加上轉向及齒輪比也必需調整，各位如果不怕累，可先閱讀賽程及車道資訊。另外有些車輛的零件容易耗損，各位必須安排自動修復之先後順序，以免影響車子在賽道性能之表現。



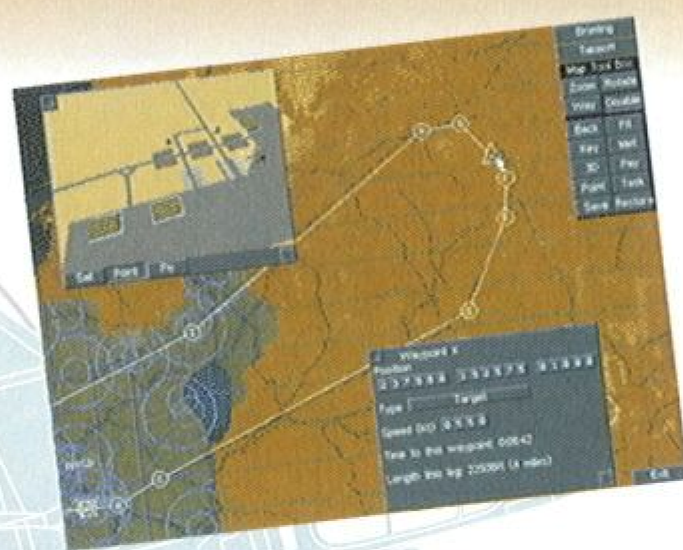
●操　作：A
●畫　面：B+
●聲　效：B+
●耐玩度：A
●娛樂性：A

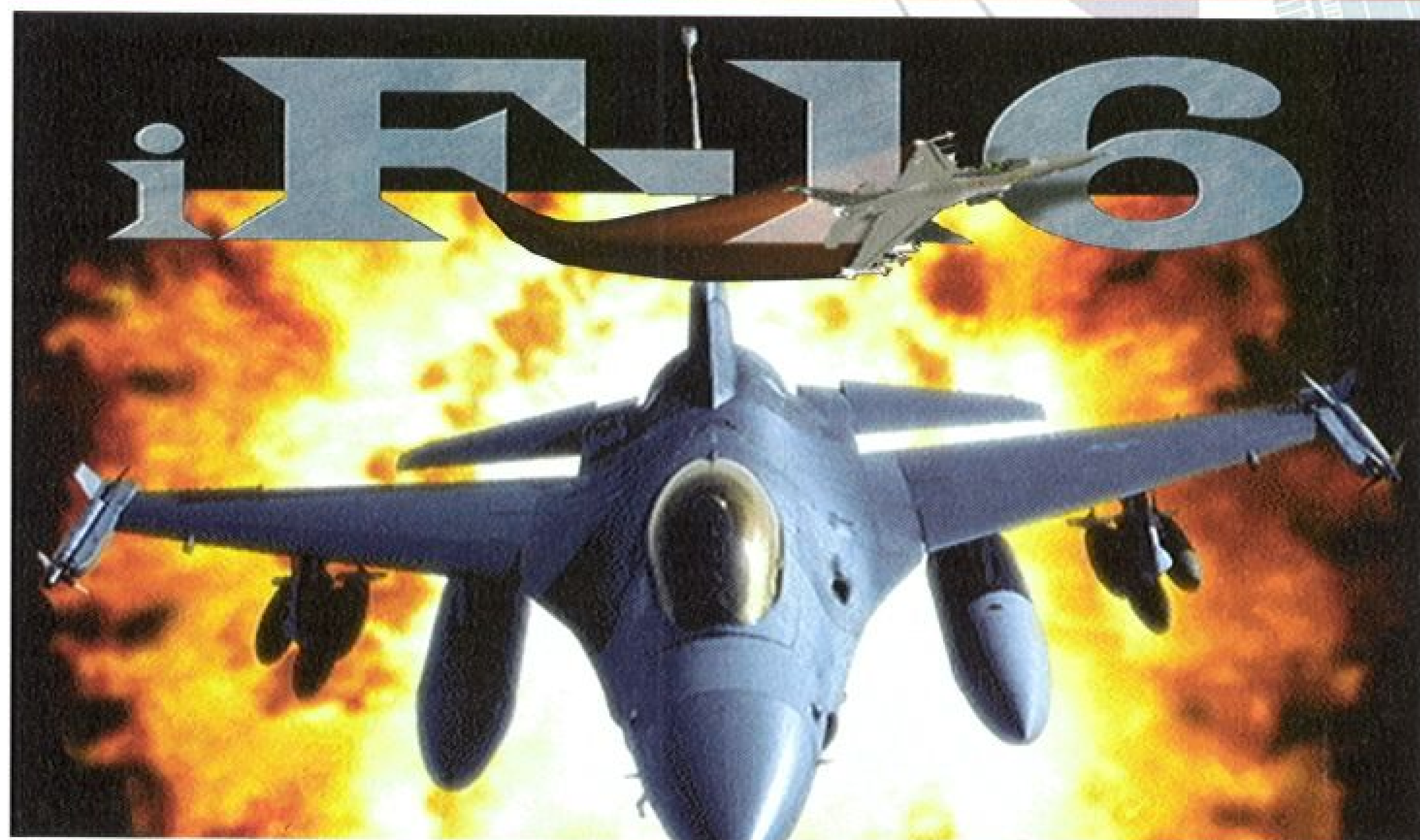
綜合評比：B+

本文作者／朱紹組



★國外發行：Interactive Magic
★國內代理：憶弘
★遊戲類型：飛行模擬
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN 95/DOS
★適用機型：P-90
★　記憶體：16MB
★支援音效：DirectX相容音效卡
★顯示模式：SVGA
★操作界面：K、M、J
★密碼保護：無
★遊戲售價：1250元
★測試配備：P-166、32MB RAM、Tri64+、SB16PnP、6XCD-ROM





iF-16戰隼式戰鬥機

模擬飛行界永遠的常青樹 F-16

筆者早在iF-16戰隼式戰鬥機（原名iF-16Fighting Falcon，後簡稱iF-16）於英國率先推出歐洲版本時，就藉著有事先郵購的模擬飛行朋友檢視過了iF-16這套產品，很令筆者感到有趣的是在歐洲版本包裝盒上所敘述的是iF-16模擬的是F-16A MLU型戰機、但是在國內所販售的iF-16美加版則敘述遊戲模擬的是F-16C戰機。這就



遊戲真實性的評論來說是個前提問題要先弄清楚，代理商並且宣稱iF-16可以「讓你享受到作爲一名空軍455聯隊F-16飛行員的快感」，筆者就來以遊戲內容檢視看看、iF-16是不是眞的可以讓你有這種感覺。



我國空軍所接收操作的爲F-16 A/B Block 20型全新戰隼式戰鬥機，有人認爲我們買到的是舊飛機，但是不論是以機體時數、或者是我們的F-16所具有的功能來說都是全新、經過航電火控系統升級的F-16，甚至比美國空軍所使用的F-16 A/B來的新、而且經過評估在空戰參數上我國的F-16 A/B Block 20比美國空軍F-16 C/D Block 20還要來的優秀，並且雷達所具有功能齊全、可掛載武器均與美國空軍同。



如果就iF-16在雷達模擬上的眞實性而言，彩色CRT MFD、地形追蹤導航夜視夾艙（LANTIRN）的掛載能力等是有注意到新一代F-16所具有的特性（我國的F-16 A/B Block 20或者是更新批號的F-16 C/D均同），但是就雷達或者是抬頭顯示器詳細功能以及程序的上模擬而言，iF-16就APG-68的模擬程度來說是沒有辦法「讓你享受到作爲一名空軍455聯隊F-16飛行員的快感」的，但是基本功能完確、是個對於剛上手F-



16模擬飛行遊戲不錯的練習。這一方面的模擬筆者就各方面的訊息取得以及比較之下，還是覺得同一家代理商之前引進的《重返巴格達》以及筆者現在於撰寫這篇稿子的同時已經取得即將要推出的模擬F-16 C/D Block 52之《捍衛雄鷹4.0》才是個中翹楚（但是似乎《重返巴格達》市面上也不再繼續引進了？）



功能完整，但皆陽春



iF-16採用多邊形成像材質貼圖加反差光影追蹤的方式架構出800×600 256色的飛行世界出來，其高解析度成像方式以及細緻的貼圖，相較起採用硬體破壞者的衛星數位地形成像方式來說在執行速率上有相當不錯的表現，同時也兼顧到了畫面的清晰與美觀。Digital Integration的此成像引擎也可以在DOS環境下來跑，不過相信iF-16應該是這一系列的最後一套產品了。另外，就飛操性能模擬而言，iF-16不負DI盛名期望地得到了筆者一位F-16飛行員朋友「還不錯」的評語。

iF-16支援兩人直接連線、兩人數據機連線、以及多達十六人的網路連線！韓國、以色列以及塞普勒斯三場戰役以及在美國「紅旗」演習尼里斯空軍基地所有的二十個訓練任務，基本上、整體而言iF-16是個功能完整的模擬飛行遊戲。



體貼玩家的心？

不知道各位消費者是不是與筆者一樣，每次發現代理商使用所謂「磁片版」中文手冊的時候就感到一陣厭惡油然而生，就如同在iF-16中這個產品



一樣（iF-16所謂磁片版中文手冊甚至還沒有將遊戲所內附的兩本手冊翻譯完全！）我們可以細算一下，如果像是模擬飛行遊



戲比較複雜的手冊，翻譯、排版加上印製如果以十萬塊來算，如果賣出三千套平均每一份產品才分配到三十多元，我相信所有的模擬飛行迷們絕對是會爲了一個完美的模擬飛行產品多付這三十幾塊錢的，換個角度來看，只不過是三十幾塊錢、代理商都沒有能力將它做好？希望代理商不要推出一個半調子、未完成的產品，要做中文手冊就好好的做、要不然就連膠膜都不要撕開直接以低價完整代理原版產品即可，不要讓有瑕疵的產品破壞了產品本身的優秀，這樣子的策略是沒有盡到一個代理商對於台灣的玩家們所應該盡到的責任的。



過關高手

這一方面的缺點筆者認為卻可以在Digital Integration公司所出品的模擬飛行遊戲中之最大優點：完美的任務編輯器得到補償。其中你可以像二代飛行員一般，為你的航程自行設定下所有參數，如同F-16任務電腦一般完全自動化數位操作，起飛前，只要搬一部小電腦到飛機旁邊就可以了。功能強大的任務編輯器也代表了你在起飛出任務之前，對於任務內容情資瞭解的也更透徹，在這一方面你可以藉著任務編輯器稍微瞭解到新一代飛行員在作戰時以及之前所要必須要知道的事情。



●操　作：A
●畫　面：A
●聲　效：A
●耐玩度：A
●娛樂性：A
●連線功能：A

綜合評比：A

本文作者／余家愷



★國外發行：OCEAN
★國內代理：英特衛
★遊戲類型：運動
★發行版本：光碟版
★使用平台：DOS/WIN3.1/95
★適用機型：486DX4-100
★　記憶體：16MB
★支援音效：WIN相容音效卡
★顯示模式：SVGA
★操作界面：M、K、J
★密碼保護：無
★遊戲售價：980元
★測試配備：P-100、16MB RAM、4X CD-ROM、SB16



97 GT 体感賽車之風馳電掣



本遊戲的製作公司OCEAN在遊戲界出道已久，記得筆者在五六年前就玩過好幾套該公司出品的遊戲，在當時，大概只有320×200 256色的解析度。在筆者的印象之中，最開始在台灣嶄露頭角打響名號的賽車遊戲應該是『名車大賽』吧！該遊戲在那個時候只有EGA 16色的解析度，因爲看起來實在太醜，筆者便『拒玩』該類的賽車遊戲。如果您也和筆者有同樣鐵齒的想法，相信本遊戲一定可以扭轉您對PC賽車遊戲的觀感。

遊戲的安裝相當簡單，然而，不知道是否受到了最近100倍光碟機廣告的啓示，竟然需要110MB的硬碟空間才可以安裝本遊戲。經過筆者的計算，遊戲的目錄內一共有大概96MB的內容。或許本遊戲之所以能夠有效率上的優異表現，這一點也是重要因素吧！雖然在本質上，本遊戲是個DOS EXTENDER的DOS遊戲，然而卻能夠和DOS、WIN3.1/95相容，算是大小通吃，一網打盡。

在畫面方面，本遊戲不能免俗的分有SVGA和VGA模式，或許玩家覺得沒有什麼，現在的遊戲有哪一套不是SVGA模式的，但是本遊戲卻能讓您大吃一驚。遊戲手冊上，標示著本遊戲的系統需求最少要是486DX4-100的CPU速度，然而經過測試，在486 DX4-120，沒有配備有任何3D畫面加速卡，所有特殊效果全部打開的情況之下，遊戲執行的效率仍然十分驚人。在學術網路上的討論群中，已經有好幾位老外提到因爲這套遊戲而對PC上的賽車遊戲初次產生好感，可見其魅力不凡。Super VGA 640×400的解析度畫面，不論是車體或是風景、路人、建築物等等都是美得不像話，加上順暢的執行速度，在緊張刺激的追逐碰撞之餘，也可以慢慢欣賞路邊的景致。



在遊戲性方面，本遊戲的進行方式有訓練模式和比賽模式，讓玩家能夠在訓練模式中慢慢的熟悉本遊戲的操作方式和介面，順便練好技術以便參加比賽。其實，筆者建議玩家在初次進行遊戲的時候還是先乖乖的到訓練模式中玩一段時間，因爲眞正比賽時，光是閃躲對手的追撞和壓擠就已經忙不過來了，哪裡還有時間去顧

到轉彎的技巧。本遊戲的操作方式也支援得相當徹底，包括有窮人用的鍵盤、遊樂器鍵盤和飛行搖桿，及至最高級的賽車搖桿。其中賽車搖桿還可以支援到兼具方向盤和附有剎車及加速踏板的高級裝備。如果玩家能夠配備有這麼高級的裝備，加上17吋的螢幕，玩起本遊戲所能得到的效果絕對不輸給大型電玩的。





除了畫面漂亮之外，本遊戲的對手也不是好惹的。本遊戲有三個不同難易度的選擇，新手等級中，限定極速只有200km/h，但是對手比較安分守己一點，不會從後面常常K你，也不會有太多的無名車出現檔路。但是，如果您和筆者一樣覺得極速只到200km/h開起來不夠爽快，而挑選最高等級的話，那就要有心理準備了。在最高等級中，玩家和對手的所有限制都被取消了，沒有最高速度的設限，沒有技術上的臨界點，對手變得兇狠無比，常常在眨眼之間，筆者就發現自己被迫撞上路邊的電線桿，或是和比賽無關的大卡車突然撞我一下，更誇張的是路上還有大塞車出現，必須用技巧繞道過去才能夠順利抵達終點。遊戲有時間的限制，通常大概有幾十秒的時間，玩家必須在時間耗盡之前抵達下一個檢查站，才可以獲得時間的補充，這個設計讓玩家除了在拼命爭取名次之餘，還要注意不要因爲不擇手段而耗完時間。玩家如果在比賽模式中的賽事裏取得前三名，便可以晉級，參加下一場比賽。



在單人模式中，提供有一般的第一人稱視景和車外第三人稱視景，然而到了重播模式，就提供了四種不同的攝影機，讓玩家可以從各個不同的角度來回顧或檢討比賽的失誤之處，或是把存檔拷貝給同學『炫耀』。

在缺點方面，筆者覺得本遊戲的變化性仍不足，雖然說對手的車子具有敵意，但是攻擊和超車的AI仍嫌不夠，如果玩家的車速夠快，在新手模式要拿到第一名並不難。另方面，路面的變化起伏不夠劇烈，感覺上大部份時間好像在開高速公路一樣，技巧上的特色比較不能夠有所表現，『急轉彎』的情形也不常見。“Destruction Derby”這套遊戲的動感和破壞性，如果能夠併入GT Racing 97這一套遊戲之中，所營造出來的遊戲性相信絕對會是十分令人滿意的。

整體而言，本遊戲最大的優點在於畫面漂亮、操控簡單、執行效果良好，即使在慢速的電腦上也有不凡的表現。然而，安裝後佔用了太多的硬碟空間，以及對手的缺乏人工智慧，讓遊戲的耐玩性降低了一些。如果您是個新手，一定要試試本遊戲，而如果您是個老手，想必也能夠在本遊戲中得到新的樂趣和滿足！



●過關高手●

先到訓練模式之中好好熟悉一下本遊戲的操控方式和介面。盡量不要做不必要的以牙還牙報復，以免因為時間上的耗損而失去了晉級的資格。在高速行駛一段時間後一定要稍微減速一下，以免車子爆胎而前功盡棄。



項目	評比
●操　作	A
●畫　面	A+
●聲　效	A-
●耐玩度	A
●娛樂性	A
●連線功能	A

綜合評比：A

本文作者／羅蘋



★國外發行：FIRAXIS
★國內代理：美商藝電
★遊戲類型：即時戰略
★發行版本：光碟
★使用平台：WIN95
★適用機型：P-60
★　記憶體：16MB
★支援音效：WIN相容卡
★顯示模式：SV
★操作界面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：1280元
★測試配備：P-200 MMX、96MB RAM、AW32 8MB RAM、24X CD-ROM、ATI 3D×PRESSION+、3Dfx





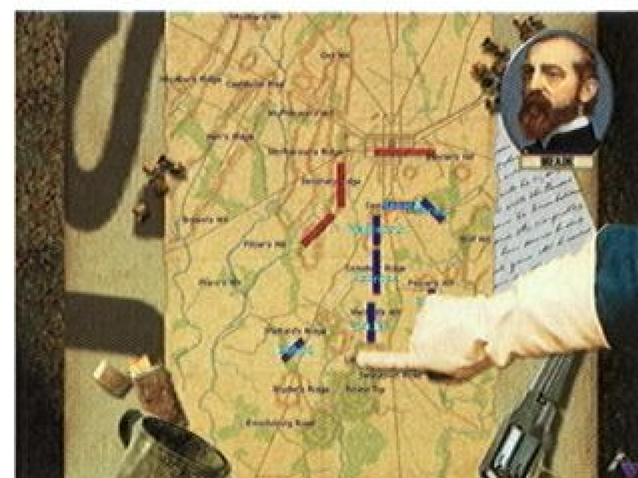
假如我的記憶沒錯的話，在筆者小時候已經聽過《北與南：蓋茲堡戰役》因為它曾經是一款紙上的戰略遊戲。那個時候根本沒有電腦這種東西，大家在玩遊戲的時候就是圍在紙棋盤的周圍，而每個人拿著那些塑膠棋子接著以丟骰子來決定每個人的移動方式。所以相比今天之下各位玩家有沒有覺得自己很幸福呢！

《北與南：蓋茲堡戰役》是發生於1863年的美國內戰，我想它的重要性是關係到整個美國的國運。這場戰役主要是叛軍與聯邦政府軍在蓋茲堡附近相遇的對決。至於為何產生這



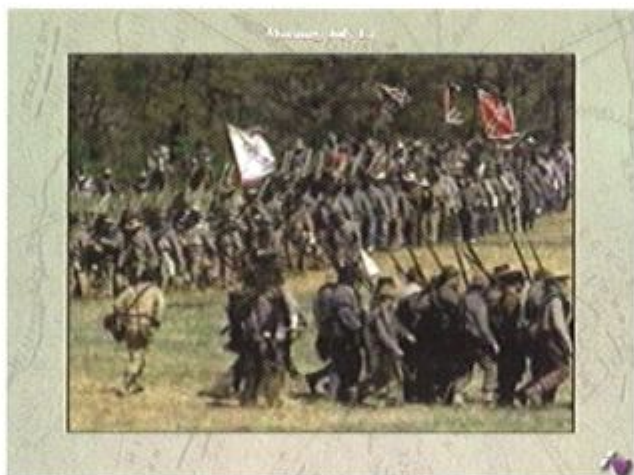
場戰役，可以說是叛軍李將軍想用調虎離山之計，迫使聯邦政府軍回防而使維克斯堡的叛軍得以解困。（維克斯堡為控制密西西比河的重要要塞，直接關係到美國內部的工商業發展）這場戰爭超過五萬人以上的死傷，可見它的嚴重性。

當筆者拿到光碟片時看到上面印著Sid Meier's Gattysburg這幾個英文字時才想起，Sid Meier是人名不是遊戲名字！如果您喜愛模擬遊戲的話一定知道他是何許人物，當他以前在Micropose時曾經創造了〈鐵路大亨〉、〈文明帝國〉、〈大海盜〉等風雲一時的遊戲，而Sid Meier遊戲強勢在其人工智慧方面，這是意味著遊戲的耐玩性，每次進行遊戲所遇到的情形皆不盡相同，甚至場景及部隊的配置也有重新配置，這表示您可一玩再玩。這套〈北與南：蓋茲堡戰役〉算是FIRAXIS GAME的第一套產品。



筆者雖然什麼GAME都玩（除了球類），就因如此沒有一樣是精通的，不過一講到策略又是即時性的遊戲，大家必都知道它是十分複雜麻煩的，但是〈北與南：蓋茲堡戰役〉中可算是一隻滑鼠走天下，無論是地圖的平移、旋轉、放大縮小。而且各位也不必太擔心複雜的指令，因為在畫面的下方全部都是遊戲中會用到的HOT KEY，各位在遊戲中只要專心於應付作戰的攻勢便可。在遊戲中也提供戰略地圖供各位預先

規畫，它可以顯示並計算出各種火力如槍或大炮的有效射程及範圍，好讓各位玩家把部隊佈置出對自己有利的格局。



〈北與南：蓋茲堡戰役〉中提供了高解析度的影像，筆者分別嘗試800×600及640×480兩種解析度也都十分清晰，遊戲在開始時也有一段簡單的電影介紹作為序幕，效果十分不錯。

遊戲在開始進行時您可以玩一個Scenario（總共有23個任務之多），又或者是從頭玩到尾。您可以擔任聯邦政府軍或是叛軍，如果您選從頭玩到尾的話各方均有四個角色可以選擇，而且您還可以選擇是否根據歷史發展），另外遊戲裡提供四種不同之難易度及三種不同的人物屬性。

在音效及音樂方面〈北與南：蓋茲堡戰役〉中在氣氛營造表現得相當不錯，以輕鼓聲作為背景音樂，十分能夠表現出美國南北戰爭年代的那種氣氛，再加上戰爭中槍炮的音效以及真人配音不時向您報告軍情的進度（英文發音十分正確），這三種聲音都配合得恰到好處，雖然不及一些電子合成樂的前衛，但卻古典十足。

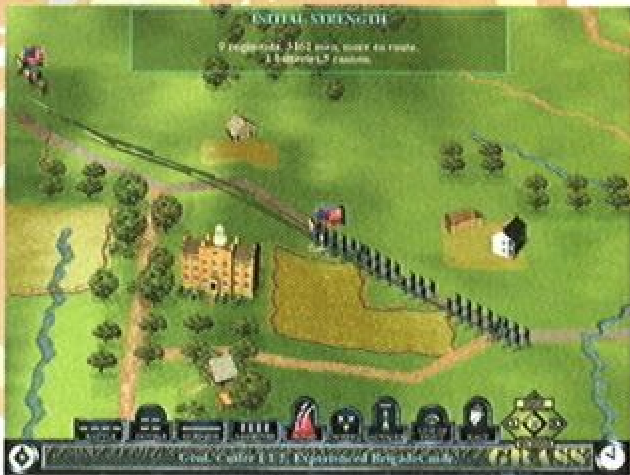
在另外一方面，遊戲的人工智慧及難易度設計剛剛好，因為如果太難就不好玩，太容易又降低了其耐玩度，所以要控制到恰到好處真是十分不容易。本遊戲中提供了四種難易度，再配合上人物屬性，可真是使遊戲進行增加了不少的變數，如果您一開始就想大戰一，您可真是會輸得很慘呢！



因為它的AI真的不錯，遊戲中也安排了四關的教學戰爭，讓您了解如何去操作，並且在每一個重要部份都有提示。當您經過這階段後再選擇由淺入深，保證這個GAME一點也不困難，而且十分耐玩。再加上遊戲同時也支援了網路對戰，如果電腦已敵不過您的話，您大可連線與其他高手一決高下，相信與八個人決一死戰的感覺是不錯的。



坦白說〈北與南：蓋茲堡戰役〉的確是一個不錯的遊戲，除筆者介紹的優點外還有一些優點不能以筆墨形容的，但是基本上筆者相信這類遊戲有可能是叫好不叫座的（有點可憐），最主要因為它建基在一個外國的歷史架構上而且又全是英文介面，再加上一本厚厚的說明書，真是還沒玩就先嚇到了。所以要是您把它當作一般即時戰略GAME來玩有點可惜，如果要好好把它研究搞懂後再玩又太累了，各位說該怎麼辦呢？不過話又說回來以一個遊戲製作的標準來看，這真是一套不錯的GAME。如果您不怕一點點壓力的話趕快去買一套來試試吧！



●過關高手●

這個遊戲基本上屬於即時的策略遊戲，應該是沒什麼cheat code吧！（如果找到一定告訴大家）我想要幫助各位玩家過關容易之方法是：各位必須了解控制方式，這會是直接反應到您作戰時應變速度上，接著部隊的結構也是十分重要的，因為遊戲中有不同的兵種也有不同的隊形，在不同的地形中該用那一種編制對您最有利呢？是您必需知道的而且這個遊戲十分講究團隊合作精神，好好利用它吧！還有進攻及撤退的時機也是十分重要的。另外您也要注意各隊的士氣，士氣可影響到進攻的速度、承受力…保持高昂士氣最簡單方式便是主帥親征。注意每回合的任務目標及控制時間也是成功相當重要的一環。

●劇　情：A
●操　作：A
●畫　面：A
●聲　效：A
●耐玩度：A+
●娛樂性：B+
●連線功能：A

綜合評比：A

本文作者／朱紹祖



★設計公司：捷友
★發行公司：第三波
★遊戲類型：益智
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95
★適用機型：486以上
★　記憶體：16MB
★支援音效：WIN相容卡
★顯示模式：SVGA
★操作界面：K、M
★密碼保護：無
★遊戲售價：780元
★測試配備：P-100、16MB RAM、4X CD-ROM、SB16





記得在很久很久以前，筆者玩到了第一套象棋類遊戲，名爲“特級大師”。這一套遊戲的畫面雖然只有黑白兩色，但是棋力相當的高，在當時也算是少數頗受推崇的國產遊戲。之後，網路上有一些零零星星的電腦象棋遊戲，棋力大多只有國小程度而已。直到了『將族－象棋大師三代』的推出，畫面提昇到256色，也加上了背景音樂和語音，棋力方面，號稱到達三段，筆者玩的結果也是被它殺得信心大失。筆者的舅舅是經過鑑定的二段高手，玩這套遊戲，只要精神稍微不好，連沙悟淨都打不過，自始至終，連最後那個將族之神也沒見過。『將族』在棋力上有立下了一個新的里程碑，然而由於程式設計上的關係，和記憶體管理程式有衝突，滑鼠移動到右下角一定當機，背景音樂也時斷時續，算是未臻完善。沈寂了一斷時間之後，最近一連有兩套象棋類的遊戲推出，另一套是『象棋水滸傳』。這兩套遊戲是否有超越『將族』呢？

先談本遊戲吧！一開始安裝本遊戲時，就會先體驗到一個不體貼玩家的設計。本程式強迫要安裝大約90MB的大怪獸到玩家的硬碟，才能夠進行遊戲。這實在是一個很令人納悶的問題，光碟的誕生，就是爲了儲存媒體的升級，玩家不必再辛辛苦苦的從軟碟灌十幾二十片的磁碟片，也不必爲了安裝一套新遊戲而到處砍軟體，只爲了從硬碟中擠出一些的空間。光碟遊戲的流行，有已經有好一陣子了，難道本遊戲的程式設計師，不知道如何寫出讓遊戲直接從光碟來執行的程式碼嗎？我想這個問題的答案，各位玩家應該都知道吧！安裝完畢之後，期待這隻吃硬碟的『大怪獸』，眞能夠帶給筆者值回票價的感受，無奈結果是令人失望的。



在畫面方面，靜態畫面的製作還算用心，在和電腦進行對奕時，棋盤的線條與顏色都蠻漂亮的。但動畫方面，所表現出的效果與時間長短竟然連以前磁片版的遊戲都不如。在玩家以棋子吃掉對方的子時，電腦會顯示一段動畫，不但每次都是一樣（兩個鐵卒在打來打去），而且還不如很久以前的『決戰中國象棋』。當玩家戰勝電腦或是戰敗時，所看到的動畫也是少得可憐，連音效都付諸闕如。

在音樂和音效方面，遊戲製作小組商請了一位作曲者，爲本遊戲製作了十首背景音

樂，前兩首頗有中國古曲之風，在下棋時聽起來還蠻像是回到古代的，但是後面八首就實在令人不敢恭維。在音效方面，幾乎沒有什麼音效。到這個地方，玩家所能期待的似乎就只有本遊戲的人工智慧了。



本遊戲並不是只能夠提供玩家連線對打，設計有『自由對戰』和『連線模式』。在自由對戰中，筆者先隨便打幾局，瞭解一下電腦的棋風，然後便直接進入通關模式，選擇電腦爲最高的棋力模式：『將』。不到一個小時，筆者便連贏七場，打敗電腦啦！寫這些的目的並不是要炫耀筆者的棋力有多高（實際上並不高），而是在凸顯本遊戲的人工智慧部份設計未能用心。在同一時間，筆者執行『象棋水滸傳』，本遊戲可以直接從光碟執行，完全不必安裝，在人工智慧方面，幾乎和『將族』不相上下，甚至更加凶悍，筆者以九級的資格，直接挑戰四級的電腦棋力，竟然一盤都沒勝過，還被電腦所佈下的各種精巧陷阱氣得幾乎想把電腦砸掉。在語音方面，『象棋水滸傳』也製作得相當用心，玩家只要稍微想得久一點，電腦就會以一個可愛的女童聲音，諷刺玩家，時而求饒，時而取笑，眞是令人啼笑皆非。

本遊戲設定有八種棋風和五種高低不同的棋力，但是筆者一一試過之後，實在沒有發現什麼不同的地方，唯一相同之處，就是很容易取勝。本遊戲也缺乏了記錄玩家對戰過程的功能，十分令人遺憾。最後一個能夠令人期待的地方，就是網路連線對戰的功能了。本遊戲的網路設定十分的簡易，只要符合PPP協定，都可以輕易的和遊戲公司所架設的伺服器連線，在上面尋找可以和你對戰的玩家。令人無奈的是，筆者嘗試過不同時段，每次等了許久，依然只有自己一個人孤伶伶的在站上，不管這個現象背後所代表的意義爲何，對本文來說，就是無法向玩家報告這個遊戲網



路對戰的功能了。

另一個設計小組疏忽之處，在於畫面的呈現方式。如果玩家是以800×600的高解析度來進行遊戲，所看到的遊戲



畫面，將不會是全螢幕的，遊戲的視窗大小也無法調整。很多的外國遊戲有考慮到這一點，不是強迫切換到640×480的模式，就是提供玩家可以任意調整大小的視窗。更糟的是，本遊戲的動畫部份，在640×480的模式時，原本就不是全螢幕，在這種情況之下，如果玩家的Windows 95是在800×600的模式，所看到的動畫大小，看起來就會很像早期的“Hyper AV”一類的光碟一般，呵呵！

或許是過度的期望，帶來太高的失望，在這裡只希望本遊戲的下一個版本能夠稍微參酌一下同類型的遊戲，並且廣納善言，相信下一個產品會更好。

●過關高手●



本遊戲的棋力不高，而且人工智慧有缺陷，只要小心的走，步步為營，要打敗電腦是一件很容易的事。



項目	評分
●操　作	B+
●畫　面	C+
●聲　效	B-
●耐玩度	C-
●娛樂性	C
●連線功能	B-

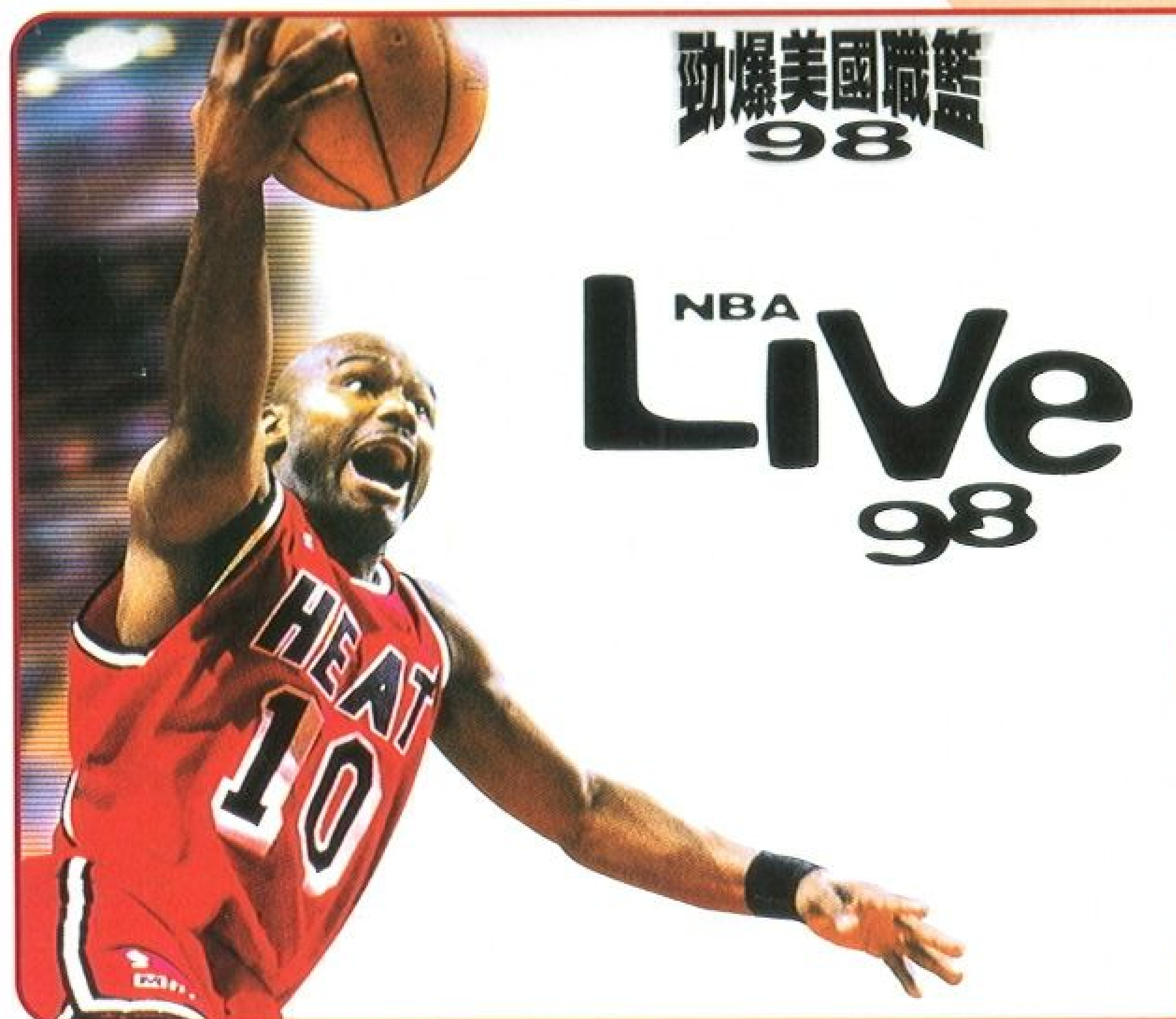
綜合評比：C+

本文作者／羅蘋



★國外發行：EA
★國內代理：美商藝電
★遊戲類型：運動
★發行版本：光碟
★使用平台：WIN95
★適用機型：P-100
★　記憶體：16MB
★支援音效：S
★顯示模式：SV
★操作界面：K、M
★密碼保護：無
★遊戲售價：1080元
★測試配備：P-120、32MB RAM、24X CD-ROM、ESS音效卡、啓亨S3顯示卡





從九五年開始，NBA的球季就同時在美國和筆者的電腦上開打，不過前幾年都是在球季進行了一半甚至更久，才盼到遊戲上市，筆者要讓球賽同步進行那根本是妄想。但是今年可不同，NBA Live 98竟然比球季還要早就推出，筆者終於有機會可以一邊看著球賽轉播，一邊試圖顛覆比賽結果。

可能是由於有夠力的競爭對手的關係吧！使得EA不得不提早（應該說準時）完成NBA Live 98，相信有部份玩家已經知道筆者指的是那一套遊戲了，沒錯，就是SEGA的NBA action 98啦！這兩套遊戲的對戰甚至從電腦打到PS上。比較可惜的是NBA action在台灣還看不到影子，使得這場原先被預期會很精彩的對決沒法一較高下。但無論如何，薑是老的辣，已經出到第四代的NBA Live 98，又怎會輕易棄械投降？如果它端不出更新更好的菜色，不用別人來搶它的地位也會不保。



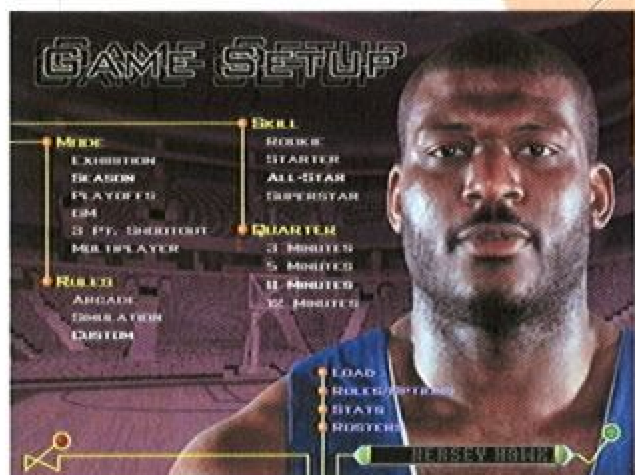
NBA Live 98在聲光效果以至遊戲畫面上都有了大躍進，其中最教玩家驚艷的莫過於每位球員終於有了自己的臉。在前幾代的遊戲裡，除了赫赫有名又很有特色的球員像是公牛隊頂著一頭怪髮的羅德曼、魔術隊長年戴眼罩的史考特、溜馬隊的光頭大嘴米勒等球星外，其他球員不看背號或名字是很難憑外表認出來的。但NBA Live 98卻在這方面有了大突破，每個球員竟然都貼上一張專屬的臉，尤其是在慢動作重播或是站在罰球線上時，那副嘴臉就像在看電視轉播一樣逼真，唯一美中不足的是看來看去就只有一號表情。



球員們變臉只不過是遊戲裡的小小魔法而已，如果玩家有錢買得起一張3Dfx加速卡，那麼包括地板材質、觀眾、球場的解析度、光影、球員的皮膚和肌肉、地板倒影和反光、倒影漸層、球場燈光等等通通可以來個大變身，效果絕對直逼PS的水準。

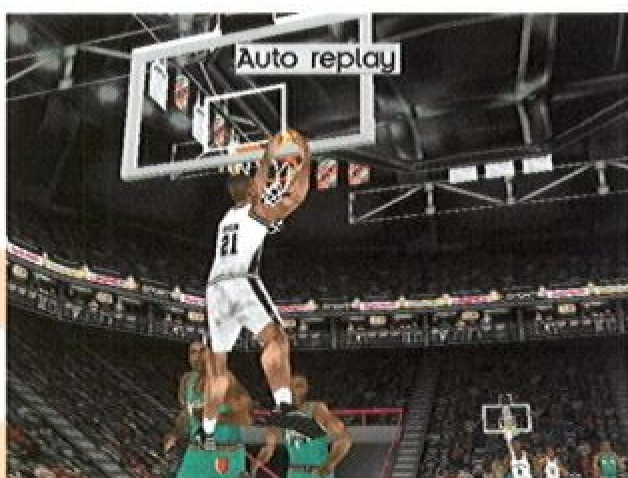
除了聲光效果，遊戲的玩法也作了一些改變；新增加了三分球大賽以及經理模式。先來談談三分球大賽吧！老實說，筆者對三分球大賽沒甚麼好感，因爲實在不太好玩，由玩者控制的球員命中率似乎都

不怎麼樣，而且只是機械式的按一個按鍵，讓球員把球拿起來並且投出去，根本無技巧可言，用來殺殺時間可以，多玩兩次就已經興趣缺缺。或許是爲了預告NBA Live 99會有灌籃大賽吧！希望不要也是灌水的就好。



至於經理模式，倒是讓筆者大開眼界；玩者不只可以把所有球隊大風吹重新分區，更可以將所有球員來個乾坤大挪移。電腦會先模擬一個球季，然後按成績排定選秀順序，整個聯盟的球員公開讓29個球隊挑，每個球員都有一個綜合的評價分數，電腦操控的球隊都是以這個數據來選人，筆者也無法討到甚麼便宜。筆者挑的邁阿密熱火隊只有第十順位的選秀權，結果選來尼克隊的尤恩、湖人隊的范艾克索、尼克隊的賴利強森、公牛隊的哈潑等，只能算是一個中上的組合。不過玩者還是有辦法擁有一支夢幻隊伍：第一是打開強制交換的選項，隨便拿個球員就能換來歐尼爾；第二是修改球員屬性，每個球員都立刻變成了另一個麥可喬登。NBA Live 98也保留了創造球員功能，想讓自己下場去過過癮當然不成問題。

籃球遊戲不是只看聲光效果就能滿足的，進了球場是否好玩高下立判。NBA Live 98保留了大部份97版的優點，球員的表現卻更加爐火純青，像是跨下運球、加速、過人上籃、急停跳投、抄球等，全部都可以設定按鍵加以控制，雖然複雜了點，但卻更接近眞實。97不曾有的許多高級灌籃動作，98都一一實況演出。慢動作重播也不再只局限在灌籃，許多精彩的傳球、搶進攻籃板再補進、神準的三分長射等都可能成爲鏡頭狩獵的對象。



由電腦模擬的比賽結果，通常都不致太離譜，不過正式上場比賽你會發現，還是有很多不合理的地方，例如電腦落後太多就猛飆三分球，而且命中率奇高；電腦很少犯規，筆



者曾經遇過對手整場比賽的犯規次數是零；電腦的助攻數出奇的高，抄截有時候更是誇張…這些從96就有的毛病似乎沒有多大改善。

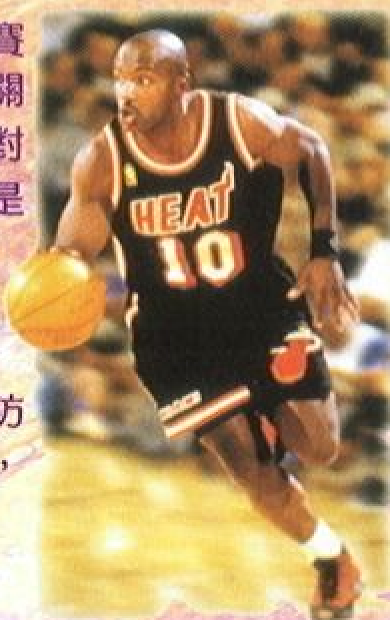
語音播報比前作稍有進步，但大部份時間還是只有說說誰進了球、誰給了一次助攻、誰把誰換下場…，甚麼時候才能聽到「培頓把球帶過前場，一個閃身切入，再背後傳球給貝克，貝克跳起雙手灌籃…，被歐尼爾賞了一個大火鍋。」？

一直有人問筆者，NBA Live這樣一直出下去，難道每年都要買新的版本？那倒也未必，網路上幾乎每天有人更新舊版本的球員資料，如果你不喜新厭舊，當然可以繼續享用NBA Live 97甚至96，就筆者個人的觀感而言，98的確比97好玩一些，但是筆者比較偏愛97狂野奔放的界面，相對98找來五位球員，畫面經常都是他們身體的局部，顯得單調乏味；唯一比較養眼的大概只有那些啦啦隊員的照片吧！

●過關高手●



想輕鬆贏得比賽只要把犯規的選項關掉，一場比賽抄掉對手二三十球絕對不是問題。如果你認為這樣太簡單了，關掉非法防守（illegal defense）的選項吧！然後可以輕鬆的來個區域防守，或是在電腦落後時包夾等在三分線外的射手，這樣想輸球也不太容易啦！



●操　作：B+
●畫　面：A
●聲　效：A
●耐玩度：B+
●娛樂性：B+
●連線功能：B+

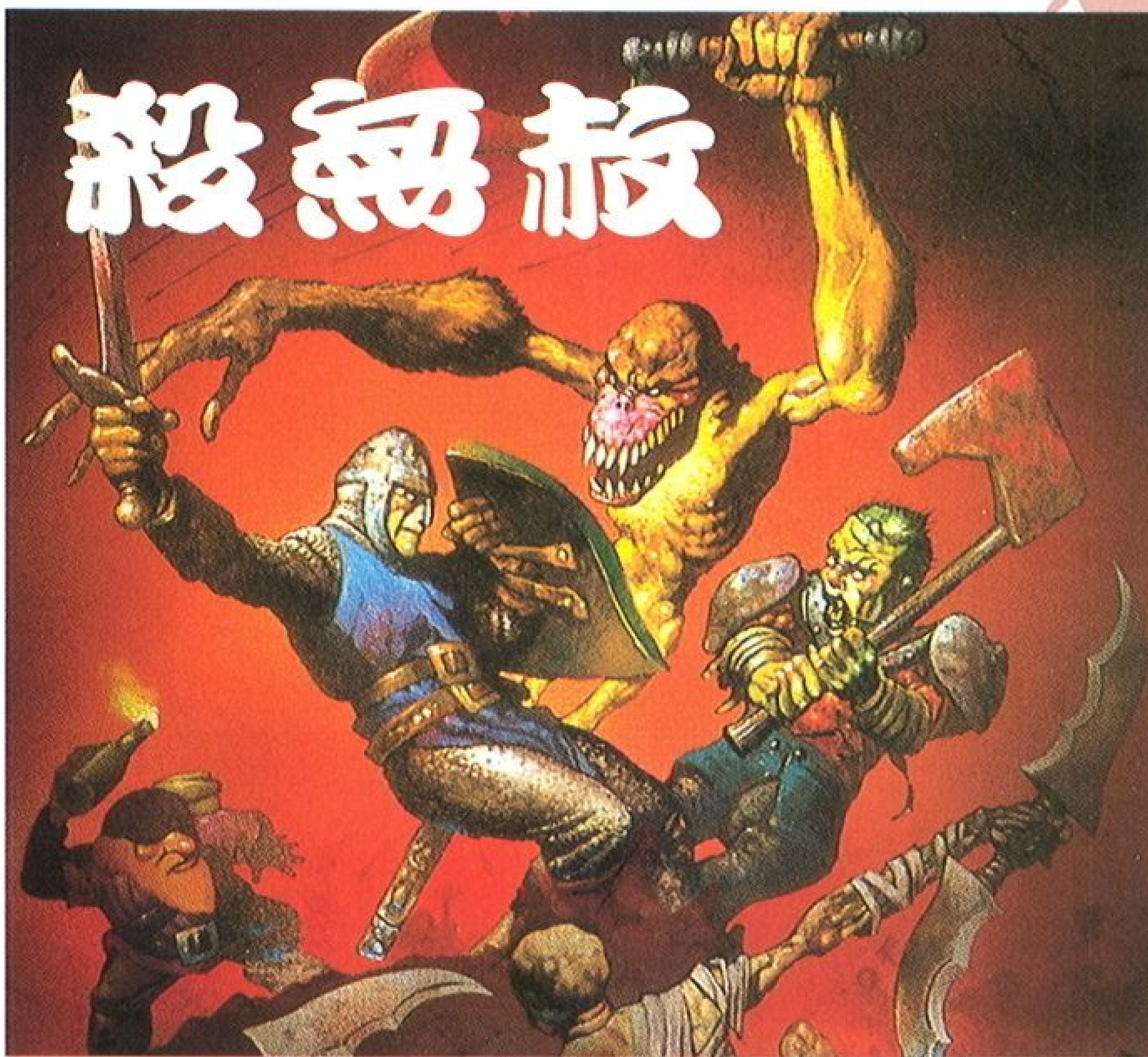
綜合評比：A-

本文作者／小天

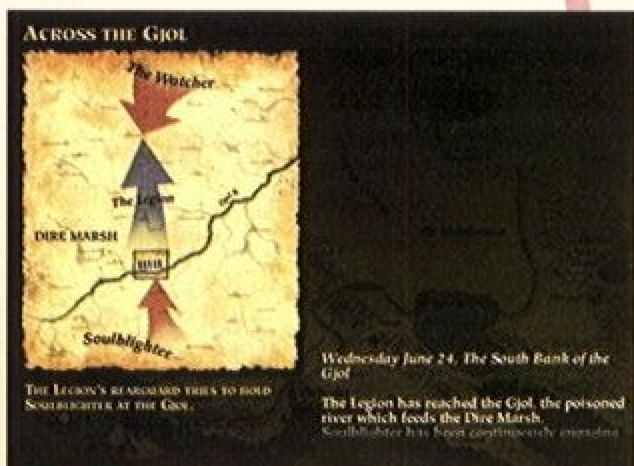


★國外發行：BUNGIE
★國內代理：華義國際
★遊戲類型：戰略
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95
★適用機型：PENTIUM以上
★　記憶體：16MB
★支援音效：WIN相容卡
★顯示模式：SVGA
★操作界面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：1100元
★測試配備：P-133、16MB RAM、SB16、S3、8X CD-ROM





殺無赦的遊戲故事背景是假設在一個中古式魔法世界的環境裡，原本相當繁榮的Catch Bruig帝國遭到殺神集團與其附傭的攻擊後，整個帝國已經瀕臨瓦解，大陸的各處也紛紛淪陷於殺神手裡，這時Catch Bruig帝國就只剩下九尊將軍帶領著一些部屬繼續抵抗，你在遊戲中的任務就是解救一些遭受攻擊的帝國軍，並且能夠進而反擊殺神大軍，到了遊戲最後只要能割下殺神首領的頭顱，使其永不得超生，帝國就恢復平靜了。



殺無赦這套遊戲首先在地圖場景設計上完全不同於紅色警戒或魔獸爭霸2，那種2D平面略有高低起伏的地形，在殺無赦遊戲裡，地形是真正的3D立體世界所構成，在這世界裡有高山有平原有凹地，地形高低的設計也同時影響到部隊前進的快慢或攻擊的優劣勢，舉例來說弓箭手一定要將其置於高處，因為箭由高處射向低處，低處的敵人絕對很難躲過，同樣醉侏儒的炸彈攻擊更可因為高處丟往低處而發揮勝於平地的效果幾倍出來，而任何兵種在渡水時也會降低速度，水域中的深水區對於帝國軍而言更是無法輕易渡過。換句話說在殺無赦裡你可以玩相當多的花樣，如陣法攻擊、地形戰、誘敵戰…等等，很不幸的地方就是如果玩家不妥善運用地形來安排部隊，將很難打完這片遊戲中相當變態且困難度頗高的24關帝國盟軍關卡，在單一電腦非連線遊戲環境裡，你也僅只能操縱帝國盟軍的部隊…。



遊戲裡的角色表現更是令筆者激賞不已，每個人有其特別的攻擊方式，但比較起來似乎殺神這一方的部隊更有其可玩性，雷魅的魔法閃電，一擊之下敵人往往被轟至焦黑碎裂，但相形之下帝國盟軍的醉侏儒，雖然火彈攻擊也是相當強悍，不過攻擊距離短，在惡劣天候中更易方向偏差或者火種熄滅，而殺神一方的人肉炸彈更是威力驚人的自殺部隊，如果你是大隊人馬行進遇上人肉炸彈，稍不留神恐怕就要被轟至粉碎，更可怕的就是其死後的屍體只要稍微沾上，你就會有一段時間無法動彈，可惜

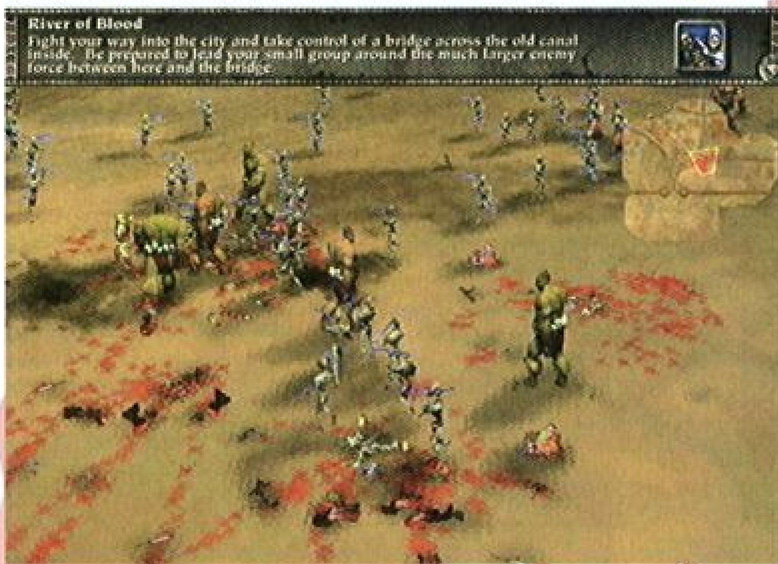
的是在遊戲中你無法選擇殺神這一方，僅可於連線戰中選擇，也因此殺無赦這套遊戲在連線戰中就更顯得相當有可玩性。

整個遊戲相當特別的地方，就是在各關卡交替時是以卡通風格的動畫貫穿各個遊戲場景，這在一般戰略遊戲中也較少見，大部分的戰略遊戲似乎已習慣了較爲寫實的影片演出，而殺無赦中一反常態的卡通動畫似乎也表現出這家遊戲設計公司的多種能力，BUNGIE公司在筆者印象中似乎以往沒有什麼非常出名的作品，但殺無赦這套遊戲，在筆者看來是繼紅色警戒這種傳統型即時戰略遊戲後，眞正做到創新劃下遊戲界歷史痕跡的代表性作品，玩殺無赦的興奮與快感，在筆者十幾年玩遊戲的經驗裡，只有創世紀3、戰爭上古代藝術、三國志、波斯王子、紅色警戒…等著名遊戲有過這種心情，換個角度想想，如果兵種換成三國英雄，那會不會令玩家更加瘋狂。





殺無赦這套遊戲另外還有幾個相當優秀的地方，其中之一就是在部隊陣形設定上，遊戲中你共有9種陣式可供選擇，部隊要行進時，只要指定好了停下來的陣形，就可以依照部隊特性和地形變化做各種不同的陣形改變，在這套遊戲中你需要經常去整理你的部隊，也因此你就可以享受到那種用不同陣形去防禦或攻擊的樂趣。



整體來說殺無赦不僅具有以上所陳述之種種優點，更能在遊戲細微處表現相當驚人的一面，在遊戲中均號稱是以符合眞實物理性來設計，也因此當敵人被我方炸彈炸至肢體四分五裂，到處飛散時，我們的戰士們偶而還會被飛來的斷肢打傷，非得要提的一點就是遊戲的音效均以左右立體聲表現，你可以遠遠聽到大地震動越來越近的聲音，那就是洞穴巨人攻過來了，當你與敵人交戰時、刀劍互鳴、火藥轟隆、魔法蕭蕭的射出或是震動天地的施展聲音，均會使玩家陶醉其中，遊戲在筆者PENTIUM 133，16MB RAM的電腦上依然運行的相當順暢，而且畫面也算還不錯，但當筆者改換到另一台裝有3DFX卡的電腦，天啊，這眞的是令人歎爲觀止啊！

在結尾時筆者仍必須很公允的說殺無赦雖然表現完美，但由於遊戲進行時你必須熟悉一些組合用鍵，與視角行進方向的確認，否怎你就很容易變成想往前走卻走錯方向的情形，這裡也建議殺無赦應該提供給玩家能固定視角與方向的功能，這樣會在很多場合特別是戰鬥時，更方便遊戲進行，除此之外筆者唯一的抱怨就是兵種少了一些，不管如何筆者是誠心推薦這套遊戲，保證值回票價。



過關高手

由於無法生產，你必須非常珍惜每一個戰鬥單位，切記務必要善用地形優勢，而按下T鍵後各兵種的特殊功能，也要靈活使用；比如九尊的超強魔法一次可擊殺整隊敵兵，狂人由於攻擊力強速度又快故單就本身的特殊能力，就顯得相當好用，你可先設好一個口袋攻擊陣形，再派狂人出去誘敵，當敵人接近時就可以攻擊了。由於遊戲所附關卡均有相當難度，故後面較難的關卡最恰當的方法就是先探查一次，好好了解敵人的虛實，之後再擬定攻擊策略重新玩；其中醉侏儒可埋火藥於地下的特殊能力，更是要善加利用，往往一次就可炸掉一隊中大部分的敵人，在網路對戰上，似乎殺鬼軍隊的能力是一面倒的強，能以九尊的軍隊打贏殺神的部隊，肯定對方不強，最後要補充的就是別忘了你還可使用路徑設定這項功能，繞到敵方後面攻擊的快感，這套遊戲可以享受到。

●劇　情：A
●操　作：A
●畫　面：A+
●聲　效：A+
●耐玩度：A+
●娛樂性：A+
●連線功能：A

綜合評比：A+

本文作者／Stephen

遊戲私房話

霹靂幽靈箭



●小室哲正

沒錯！正是「江湖風雲湧、紅塵泛殺機、霹靂掌中戲，人氣震GAME林的金光布袋戲「霹靂幽靈箭」，它可是在現在大街小巷中紅透半邊天的第四台節目喔！尤其是大霹靂公司的「八音才子」黃文擇先生，他竟然能夠把每一個人物特性和說話習慣都能夠微妙微肖的展現出來，眞是不容易啊！我是如何玩這個遊戲的呢？說起來還眞是有趣，因爲我雖然很少在玩國產遊戲，可是當我看到這個遊戲時，竟被它吸引住了，除了因爲它在電視或是漫畫上有名之外，還因爲本身自己是個忠實的霹靂布袋戲迷，當然不會錯過這一款遊戲囉！

所以在遊戲出版當天，一早就跑去買下這一款遊戲，打開了盒子，看到了兩片光碟和一本說明書跟地圖，心裡想著要趕快把遊戲載入，看到了安裝時硬碟空間至少需要（180MB），當然也可以部份安裝（90MB），但是選部份安裝的玩家於戰鬥時將會看不到戰鬥動畫，還是用完全安裝比較好，進入遊戲後是一段6分鐘的片頭（這個片頭在電視中是看不到的），片頭過後就選開始新遊戲，開始玩的時候還覺得很順暢，但是慢慢的發現到敵人的血比自己還多個兩倍，還有等到葉小釵、亂世狂刀、黑白郎等人加入後發現等級都差很多，所以趕快拼命的給他升等級，等到等級練到了最高了（最高到60），跑去給他打魔王，可是竟然全軍覆沒，等級全部都練到了最高了，武器、防具、寶物也是最強了，爲什麼還會輸呢？可見這款遊戲的AI很高，它往往會在你想不到的時候給你來一招，不過本人覺得霹靂幽靈箭的聲光效果和戰鬥畫面，絕對不輸給其它的遊戲，從此以後本人要對國產的遊戲刮目相看。

天帝之子



●JOHN

天帝之子這部RPG遊戲，在破關之後，覺得它的缺點是多於優點，以下則是我所列出的優缺點：

【優　點】

包裝外盒精美。美工設計在地圖上的景物和家用的擺設都非常的細膩，尤其是在裝備的時候，人物的肖像

眞是太棒了。

【缺　點】

戰　鬥：說明書雖有說明刀槍的攻擊以現値的攻擊力做爲敵人受傷的標準値，但法術的損傷値卻沒有顯現出來，讓人根本就無法得知敵人到底損傷多少，因此更無法比較誰的法術比較厲害，因此造成了以強的法術攻擊瀕死的敵人，而以弱的法術攻擊生命值高的敵人。

法　術：攻擊型的法術全部加起來只有十種而已，而包裝說有數十種的大法術對抗（如果加上補血才十八種而已），而法術的畫面只有小範圍而已，根本就沒有大法術的動畫，如果說要有的話，大概只有惡虎連殺這個法術吧！而敵人的法術（指頭目和蚩尤，因普通敵人沒有），只有一種的攻擊法術而已，讓人覺得大魔王也沒什麼了不起的，和普通敵人比起來沒有什麼特別的地方，只是肖像稍爲比一般敵人大了點而已，最奇怪的是MP低的全體攻擊法術，竟然比MP高的個體攻擊法術來得厲害，眞是令人不解。

敵　人：同一種敵人在不同的場景只是在外表改變顏色而已，根本就沒有做其他的改變，至少也在外表加個火燄或光環之類的東西，而敵人以種類來算大概不超過七種（以普通敵人來講），跟廣告所講有百種造型各異的敵人也是不附合的，而有些小嘍嘍甚至感覺比頭目厲害。

武　器：每一種武器的名字以一、二、三、四、五加在後面來表示攻擊力的強弱，而三個人卻只有十種武器，其中有些級數的武器根本就沒有在這裡面出現過，眞不知道把它寫在說明書裡要做什麼，而我感到最奇怪的就是它所說的魔石裝備，到我破關爲止，雖然我撿了很多顆的石頭，但我還不知道要如何裝備它，而說明書也沒說明它的作用。

整體的遊戲可以說是個小小的RPG遊戲，對劇情根本就沒有什麼印象，它的對話內容更是無聊透頂，串場人物有些像是小丑一樣，而道具店加武器店才共六間而已，而它把一、二個後面的敵人抓到前面來，讓我一度以爲敵人怎麼會打不死，而重要的對話只說一遍，再問他（她）們卻一言不語，而它的場景音樂總共只有二、三首在互相輪替，要不是這個遊戲有相當細膩的圖畫來支持我，我早就把它丟了，喔！對了！如果大家有玩過軒轅劍貳，那天帝之子的劇情大概只有軒轅劍貳的1/3至2/3的劇情（應該是3分之1.4吧），而又有超過一半左右是在練功，因此，如果你是不講究以上的缺點的話，那此遊戲的華麗圖片，則是你欣賞的重點。



銀翼傳承

●GLOBE

TGL的遊戲品質是大家有目共睹的，尤其是神奇傳說I、II代的成績，眞是令人無話可說，而除了品質佳以外，TGL的另一個特點是續集上市的速度超快，例如：少女魔法師才出不到半年，二代廣告已出現；這套銀翼傳承我才買到，其故事的續章也在二月就要上市了，可見效率有多好！

話說回來，這套銀翼傳承的表現，若以TGL的水準看來是不及格的，從畫面看來，因爲並非SVGA顯示（此爲DOS模式下之遊戲），自然無法比擬神奇傳說，又以音樂看來，曲子並沒有溶入戰鬥氣氛，也不動聽，再深入戰鬥方法，並沒有華麗，大量的魔法，且沒有高度差，方向的設計，說到這裡，眞感到這款遊戲根本就是國產的「四不像」類的戰略RPG，實在是一無是處啊！

不過這套遊戲的最大特點就是劇情了，從隊伍活生生拆成二半起，就是眞正劇情的開始，雖好不容易又會合，卻馬上因意外又分成另外一組，之後也因意外而重逢，但也得隨即從十位配角中選出五位參加最終的戰鬥，劇情更是升到最高潮，而選出的五人和男、女主角和結局是息息相關，男主角的劍可影響HAPPY　END和BAD END，那五人則與破關畫面有關，有些人是要成雙成對才可能發生的，所以在選人時可別一味只顧近利喔！

其實這款遊戲內容極佳，加上多種結局畫面，如果您不介意其聲光效果大可買一套來玩玩看。



您



絕對







無法抗拒



您



潛在的





冒險因子！



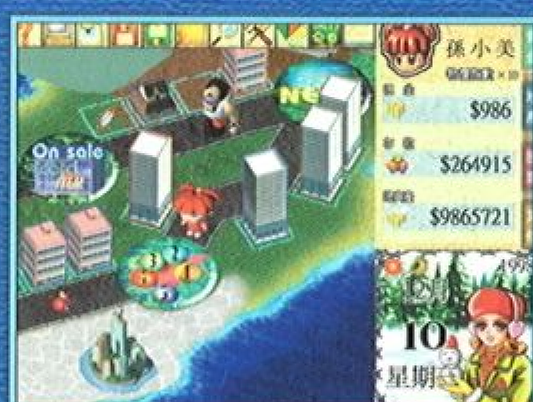
大富翁



大富翁4

益智遊戲經典系列名作
全新再度出擊!!



最受歡迎、玩家年齡層最廣的重量級休閒益智遊戲又來了！生動活潑的人物動態，淋漓盡致的聲光效果，所有人物、建築及各風景名勝皆以擬真的３Ｄ模型建構，宛如五彩繽紛的玩具世界。策略性十足的卡片道具、自由彈性設定的遊戲規則讓遊戲性更為豐富多變化。鮮活的人物、豐富的事件，人生百態喜怒哀樂盡在遊戲中。



★ 寓教於樂老少咸宜，適合全家同樂
★ 可１～４人競賽多人同玩樂趣加倍
★ 舞台橫跨臺灣、大陸、美、日等地
★ 五花八門、損人利己的卡片、道具
★ 規則可自由設定，遊戲變化更豐富
★ 可愛的造型設定，活潑的３Ｄ動畫
★ 輕鬆悅耳的配樂，生動的全程語音

讓我們攜手共創全世界的經濟奇蹟！

益智遊戲 GC058

主　　機	Petium 100以上機種
記憶容量	16MB以上，建議使用32MB
操作系統	中文Windows95
顯示模式	DirectX所支援之影像卡 (HI-COLOR 640×480)
磁碟需求	一部硬碟及一部倍數光碟機
音效設備	DirectX所支援之 Sound Device
操作設備	滑鼠
建議售價	NT$：750元

For Windows 95
操作系統 中文視窗95

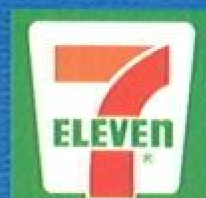


G1001701





大宇資訊股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
8F NO.88 CHUNG-HSIAO E. RD. SEC. 2 TAIPEI TAIWAN R.O.C
TEL:886-2-2356-3567 FAX:886-2-2356-0969
http://www.softstar.com.tw/





QUEST

BOTHTEC



全新ＣＧ開頭動畫

新版名將錄

ＭＩＤＩ背景音樂重新編曲

附有精美海報



銀河英雄傳說 IV EX

2CD

宇宙曆７９６年
廣大遼闊的銀河，儼然成爲針鋒相對的銀河帝國與自由行星同盟之間無止盡征伐的戰場
帝國軍年輕的軍事天才～萊因哈特，以及同盟軍「不敗的魔術師」～楊文理
在這兩派正義的激烈衝突之下，銀河已被名爲野心的熊熊火燄燃遍
「銀河英雄傳說IVEX」正是要試著將這些慘烈而悲壯的銀河戰役忠實的予以重現
以廣闊的銀河爲舞臺，衆多個性迥異的登場人物將於此進行戲劇化的鬥爭
籠罩著銀河的將會是悲傷的黑暗，抑或希望的光輝
現在，這個銀河的歷史就託付在你的手中了.....

□可從總數185 名登場人物裡的72名角色中，選擇一位人物來進行遊戲。每位登場人物都設有不同的能力、特殊技能及性格，這些各具特色的人物們將在銀河這個舞臺作最戲劇化的演出。
□戰略方面，稅率的決定、與費沙的交涉、預算的分配、基地的設立經營、要塞的移動、利用諜報活動獲取祕密情報及毅然發動軍事政變等各種戰略要素，使遊戲性更加的充實。
□戰術方面，確保制空權派遣的空戰隊、艦隊的僞裝與通信干擾、配備巨型主砲的行星或要塞，指定前往目的地之航道等要素，使戰爭變得更加多樣化。
□傾力製作全新ＣＧ開頭動畫、新版名將錄，２５首ＭＩＤＩ背景音樂重新編曲，賦予玩家影音新震撼。







SOFTSTAR
大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
TEL:(02)356-3567 FAX:(02)356-0969 http://www.softstar.com.tw/



Windows95 中文版
熱烈發售中

"１９９８電腦育樂多媒體展" 大宇也有參展哦！

大宇位置所在 台北 →A424～A432 A524～A532 現場除了有讓您大顯身手的『大富翁過關斬將』贈獎活動之外，更有多款試玩遊戲等你來挑戰！

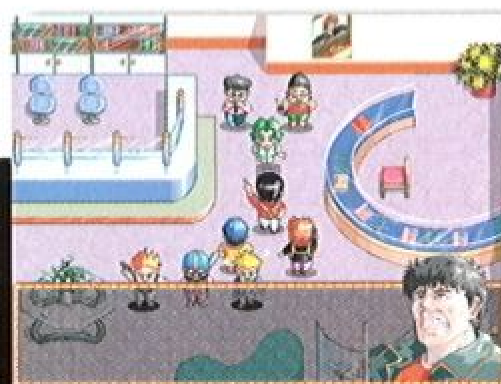
台中 →2101、2103、2105、2202、2204、2206
高雄 →A101～A103、A201～A203

展出時間地點：
台北 →2/5 ～2/8 台北世貿中心
台中 →2/12～2/16 台中世貿中心
高雄 →3/27～3/31 大高雄世貿廣場

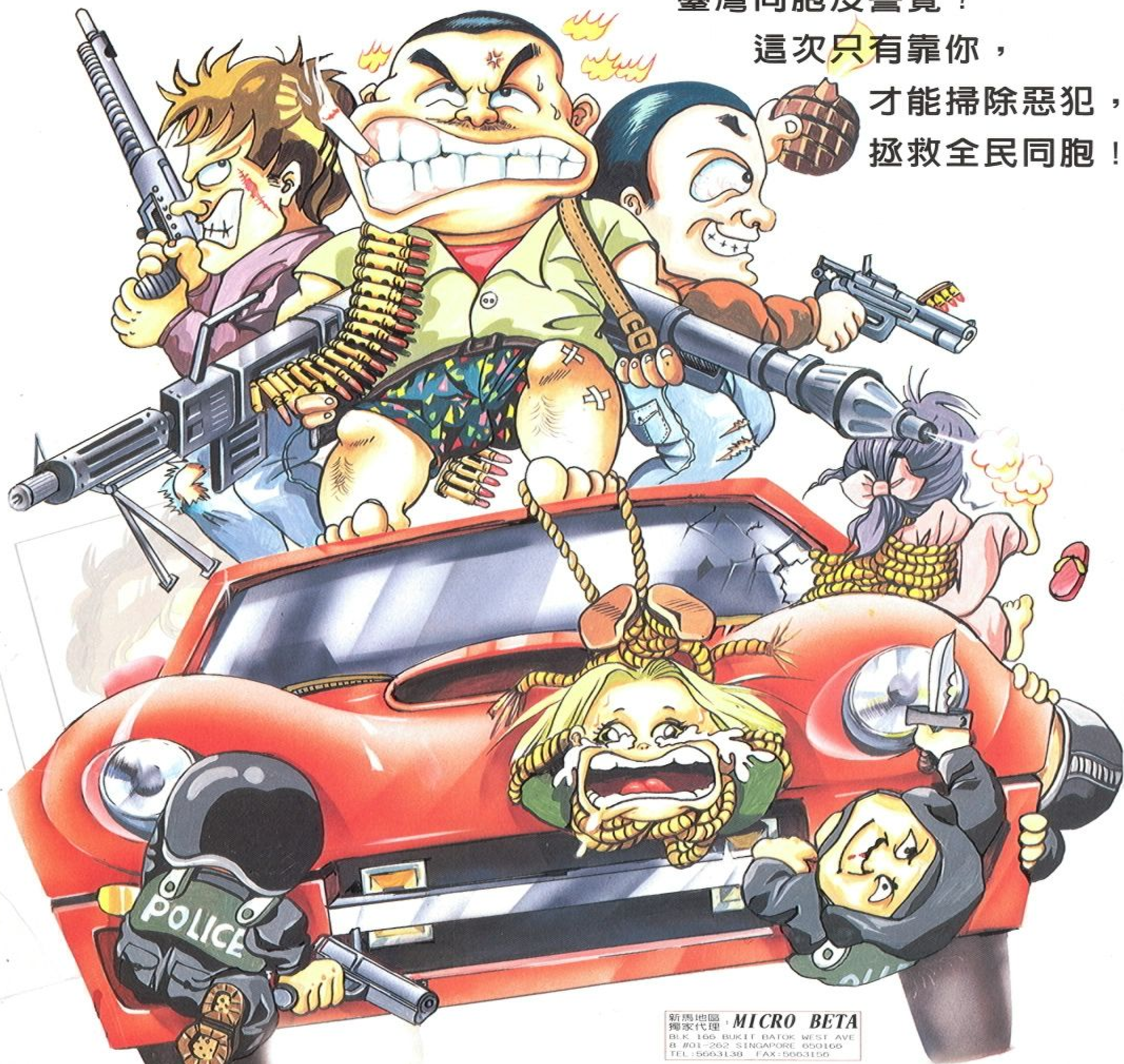
不可能的任務

警方辦不到的．
這次只有靠你才能辦到！！
姊姊妹妹站起來．
女人不是弱者

面對有史以來最殘酷．
兇狠．狡滑的歹徒們
你要如何處理各種突發狀況！！




POLICE

梁山梁山豪傑多　壹零捌條好漢　騎快馬　浪天涯
走進水滸瞧一瞧！　123456789..........　咦 ？
景陽崗上吊睛白虎竟搖身一變，成了讓人又愛又怕纏人的貓精？
大頭沖與魯和尚，
不打不相識，
相偕闖蕩江湖.
究竟您心目中的水滸，
是怎樣的呢？

新馬地區獨家代理：MICRO BETA
BLK 166 BUKIT BATOK WEST AVE 8 #01-262 SINGAPORE 650166
TEL:5663138 FAX:5663156



銷售發行　福旭國際股份有限公司
台北市仁愛路三段5巷１弄１５號１樓
電話:02-87735409/傳真:02-87735408



飆車?飆舞? 太遜了!
與古人飆豬?
炫斃囉!

QQ系列

水滸外傳

- 爆笑的動作、幽默風趣的對話，章與章之間的動畫絕對令你笑至肚痛，難以忘懷。
- 遊戲戰鬥界面與衆不同，採用在地圖上直接戰鬥。摒棄以往RPG慣常使用踩地雷方式，玩家只需到武鬥館挑戰館主，便可獲取經驗值和賺錢，不用重複單調乏味的練級過程。
- 遊戲操作界面一目了然，全程以鍵盤操作，且搭配劇情，還有日夜變化。
- 程式設計人員為使遊戲更加完美，設計大量特效，令人目不暇己。



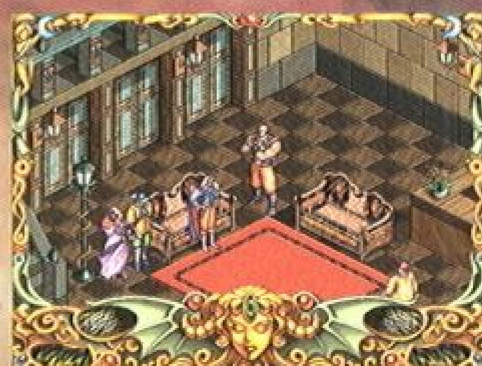


邪靈世紀

邪惡之咒蔓延四百年，羅馬城中魅影幢幢，
　　　　您怎能視而不見？
　帝國未來危在旦夕，太陽失色人心惶惶，
　　　　您怎能袖手旁觀？
　　染血的愛情、嗜血的朋友、吸血的强敵、
　　熱血的你、
　　　　如何解開四百年來的詛咒？
　　　　實現四百年前的誓言？
　　　帝國的光明，全靠您的智慧與勇氣。
　　　　發揮您最强的統帥能力，
　　　　　組合您的驅鬼軍團，
　　　　　　　　　　進入這血腥恐怖的RPG！









可多方角色扮演－亦正、亦邪、
　亦人、亦魔、人間皇位、地下魔君、任君選擇。

加入時間系統，主角與怪物的數值(攻擊、法力)隨
　時間改變，地圖表現明顯的夜晚效果。

畫風採用歐洲寫實建築風格，城市花園式建築群。

45度角恐怖冒險RPG，包含多線式劇情，
　多種不同的組合，可反覆嚐試不同玩法。





新馬地區獨家代理：MICRO BETA
BLK 166 BUKIT BATOK WEST AVE 8 #01-262 SINGAPORE 650166
TEL:5663138　FAX:5663156

Theta GAME STUDIO
西塔工作室

銷售發行：
福旭國際股份有限公司
高雄市光華一路206號15樓之4
TEL:886-7-2260366
FAX:886-7-2266086








漢堂隆重鉅獻








最精緻悅耳的配樂

最動人心扉的劇情發展

















1998年最驚心動魄的戰略遊戲

炎龍騎士團外傳

發燒熱賣中









漢堂國際資訊股份有限公司 TEL:(07)272-2606 FAX:(07)291-2970
E-MAIL:dynasty@tptsl.seed.net.tw http://www.dynasty.com.tw

正當王子暗暗地為自己的聰明感到佩服時，
一股黑暗的勢力正逐漸籠罩著整個王國……

for Windows 95 only

新新人類的中文RPG

武器成長
所裝備的武器會隨著經驗值提昇攻擊力及改變攻擊方式

圖形介面
所有指令及道具皆以圖形表示

魔法屬性
善用屬性的相剋作用，給予致命的一擊

無金錢制
不會為了一分錢，逼死一條英雄好漢

對GAME有興趣嗎？
我們需要你!!
誠徵　程式/美術
請電洽 8754932

1月9日 隆重上市

THE MYTH ON LIGHT
新・乞丐王子

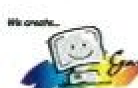








C&E 全崴資訊股份有限公司 COMPUTER & ENTERTAINMENT INC.
台北市天母東路86號3樓
TEL:(02)875-4932　FAX:(02)873-0475
E-mail: cerdintl@ms1.hinet.net



台灣區總經銷:
漢堂國際股份有限公司
高雄總公司: TEL:(07)272-2606　FAX:(07)291-2970
台北分公司: TEL:(02)240-1070　FAX:(02)245-8553
E-MAIL:dynasty@tptsl.seed.net.tw　http://www.dynasty.com.tw

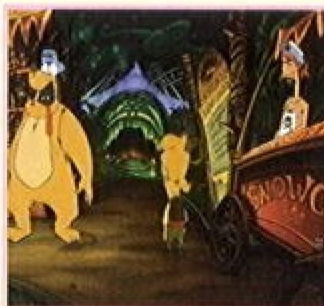

KG棒三國志
文官武將任你抓
英雄美女在一家
伏龍鳳雛我差遣
統一天下笑哈哈
SSA 開發製作
光資訊股份有限公司
店市明德路54號1樓
el:(02)29142497 Fax:(02)29142505

軟糖報報

中華民國87年3月號

公司專訪篇 業界動態篇 八卦新聞篇







◎登記／局版臺誌字第8603號 ◎帳號／40423740

專訪 大宇公司～狂徒創作群

文／皮蛋妹

古有劉鐵雲的老殘遊記、今有皮蛋妹的狂徒現形記

看皮蛋妹出生入死，為您揭開仙劍、大富翁遊戲幕後製作的黑手…

CRAZY BOY ◀狂徒組名

話說這仙劍奇俠傳，可還眞是不像話，明明已經是兩年前出的作品了，可還老霸佔著非常讀者的榜首；甚至連遲遲未聞有動靜的仙2，也高居非常期待的寶座。哎哎哎…讓其他的遊戲情何以堪呢？身爲公理與正義化身的皮蛋妹，自然不可袖手旁觀啦！所以決定親自出馬造訪一番，瞧瞧他們究竟是何許人物有此能耐。



已出版2年的「仙劍」，人氣仍不減當年

不過自從上次咱們雜誌社的同仁－小勇者，在DOMO蔡魔頭手底下吃了虧之後，主編就告誡我們：『到那怪怪的地方可要小心囉！』所以皮蛋妹可是戰戰兢兢地整裝出發，一方面想讓他們在雜誌上現形以饗讀者，一方面又害怕遭遇不測，這…眞是難啊！





依著小勇者給的地址，皮蛋妹來到傳說中可怖的地方。推開了狂徒的大門，咦～早上10點了，怎麼都還烏七嘛黑的一片呀！也沒瞧見有人???咦！怎麼好像有美工刀的聲音，天哪！我沒嫁人前可還不想死哩！

突然從地上傳來一個幽幽的人聲說：『是誰啊～七早八早的吵死人了～』

皮蛋妹心驚膽跳的開口：『哇！嚇死人了！你躲在桌底下幹嘛？』

聲音又傳來：『誰躲在桌底下了？我可是爲了佈置娛樂展的會場，從昨晚熬夜趕工，因爲太累了，所以滑到地上『倒店』了。』

皮蛋妹終於放心了些：『喔！是這樣的～





▲狂徒創作群的窩
◀工作室一角

抱歉誤會您了啦～您好！我是軟世的皮蛋妹，想要來採訪貴組，不知組長姚壯憲先生在否？』

聲音略顯輕蔑地說：『妳要找姚仙？可不是那麼容易的唷！他老人家貴為組長，可是不輕易接見外客的，妳還是請回吧！』

皮蛋妹不甘心地再問：『可是…我是來採訪您們的耶！』

仍是那懶懶的聲音：『那也一樣啊！沒有先預約，再經過大宇情報單位調查，是不可以接見的。請回吧！』

皮蛋妹不死心地纏著：『這麼嚴啊！有沒有其他的方法呢？拜託啦～』

該聲音停頓了一下，看來有點心軟了：『有是有～那妳得先經過我們組員這幾關，才可以先見到他。』

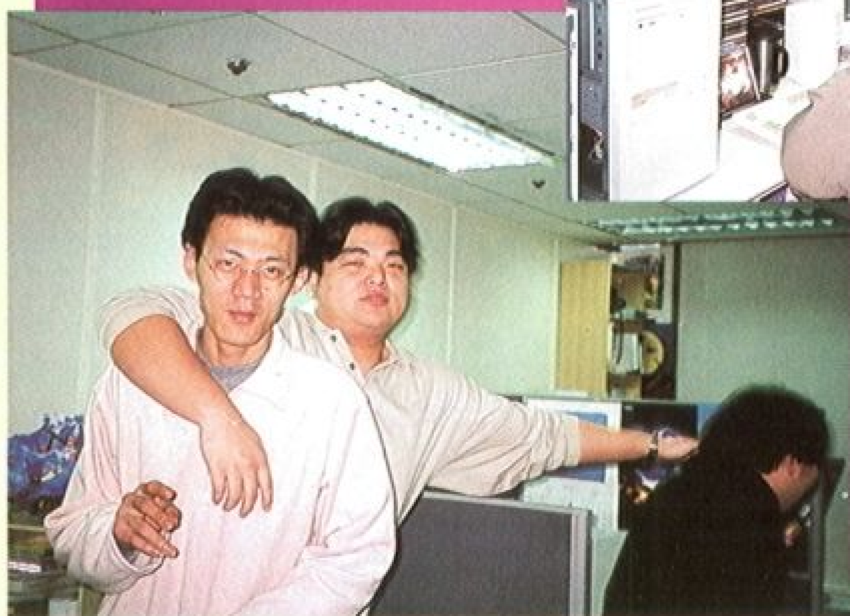
皮蛋妹終於鬆了一口氣：『是是是…醬（這樣）子的呀！那好吧！』

（編按：皮蛋妹在狂徒小組也踢到鐵板了，預知後事如何，且看下段分解吧…喔！抱歉寫錯了，是後續啦！）

聲音傳出陣陣冷笑：『既然是妳執意要闖關的，那可就怪不得我囉！』

皮蛋妹感到陣陣寒意：『我我我…可不想闖啊！是您逼我的呀！』

聲音的主人突然大笑：『誰管妳！要採訪我們老大，必須先採訪過我們才行，那就從我開始吧！』接下來皮蛋妹耳裡傳來一陣巨響：『我是鄭任宏，職業嘛是：美術工人。外號：班仔、踢人隊長。特色：身長八尺、雙手過膝，外表帥哥一個，但一開口就…@#$%#@&*…。得意必殺技是：3D－Max天體流；Photoshop合體技；DP心眼刀。』


▼左邊的是鄭任宏，右邊的是顧立汎

正當耳朵稍微能聽得懂這一長串的字時，突然又聽到：『好了！妳可以到下一關去了。』

皮蛋妹心中不敢置信：『咦！這就過關了？這是採訪嗎？好像他在自我介紹哩！』

聲音逐漸消失：『喂喂喂…我事先警告妳喔！我們的關主可都是很酷的唷！妳可要放尊敬些。我走了！』

『是，小的知道了。』皮蛋妹心裡想：


◀郭幸豔？嗯，頗有幾分姿色…

『我怎麼這麼命苦，出這種鳥任務？』

另一個聲音傳來：『妳是皮蛋妹是吧！』

仍不見人影的皮蛋妹只好回答：『回大人的話：小人是。』

『我是這關的關主－謝濘光，外號是：沈默男，負責的工作是3D美工還有動畫製作，我的職業必殺技是…嘿嘿嘿～拼命的工作！我知道妳想問什麼，想問我為什麼要拼命的工作對吧！因為…窮嘛！我知道妳又想問什麼：窮的話為什麼不換另外一份工作？因為怕會更窮！好了，妳可以過關了。』聲音說完話就消失了。


▲這便是沈默男～謝濘光

皮蛋妹仍不斷懷疑：『這…眞的是怪怪的，我都還沒說話咧！就過關了。他…眞的是沈默男嗎？』

又傳來不同的聲音：『我是郭幸豔、別號：阿豔、特色：沒有特色、嗜好：刀痴劍狂，喜歡收集名刀寶劍。專長：3D Max、必殺技：裝酷。』


▲楊世煌

還有其他聲音同時響起：『哈哈！終於換我了！我名叫楊世煌，大家都叫我：皇兄？。我引以自豪的必殺技是：Painter回龍逆斬，以及Photoshop一字刀法。那妳有沒有什麼問題要問的咧？』

皮蛋妹如獲大釋：『哇！我終於可以說話了嗎？可否請您說說自己進遊戲界後的感言？』

皇兄大人：『在遊戲製作的過程中，算是最快樂也是最痛苦的。記得上班第一個月的薪水，就拿去買紅白機，而退伍後第一份薪水，也是立刻去買SEGA和PS主機。唉！一但踏入遊戲界都會不可自拔，這些花費可是不少的耶！』

接下來的這關的關主，聽說可是有名的閃靈畫手，創下遊戲史上驚人的記錄：曾參與某策略遊戲製作，獨力在

三個月內畫完一千三百多個人頭肖像。

『大人您好！我是皮蛋妹，我有榮幸採訪您嗎？可以請您先自我介紹一下嗎？』

面前這位英挺不凡的關主說道：『我是周勝忠，外號叫做周董，專長是吃肉粽，做的嘛！是美術設定，就是負責繪製遊戲中的人物風格。必殺技：融合鄭問＋陳淑芬的畫風，而自創出的Painter無想轉生畫法。』


◀周勝忠

皮蛋妹好奇地問：『那周董您為何喜歡做遊戲呢？』

沒想到對方勃然大怒：『我是被陷害的，誰說我喜歡！』

皮蛋妹嚇了一跳：『哇！好兇喔！快逃！』

突然一陣陣的巨響傳了進來，一陣獅吼：『不是說有人來採訪嗎？怎麼還沒來拜見我咧？』

皮蛋妹驚魂未定：『是是是…小人馬上過來。』

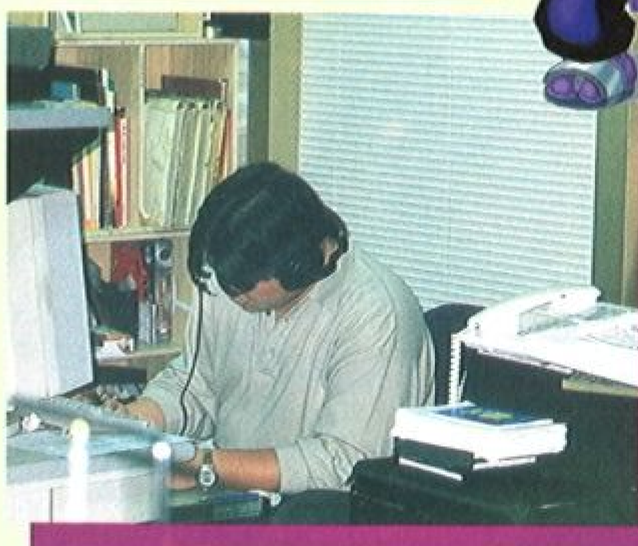
眼前這位大漢吼出：『小妮子！告訴妳，我是顧立汎，別號是士官佬！職業：美術設計；妳可別小看我這XL的SIZE喔！我的必殺技是：陳氏太極拳，和我的偶像史帝芬席格比起來可是一點都不遜色唷！』

引起了皮蛋妹的好奇：『哇！這麼厲害，那您是怎麼成為狂徒一員的呢？』

士官佬：『還不都是破壞神傳說害的！記得當時年紀小，逛街時不小心被遊戲的DEMO嚇到了，對大宇發生興趣，然後就被拐進來了。多年來輾轉流浪參與過十三個遊戲的美術製作，最後在狂徒找到了屬於自己的窩。好啦！小妮子，妳過關啦！再過下一關，美術的部份就結束了，你就要挑戰更高等級的囉！加油吧！』

接下來便是本關的大頭目：『嘿嘿嘿…妳好！我是施建平，大家都叫我少平，目前未婚，請幫忙介紹一下～我算是骨灰級的電腦動畫工，是資深中的資深，也是大宇最老的美術人員，幾乎參與過大部分大宇自製的遊戲。我從用鍵盤開始繪圖，到使用滑鼠再到現在的繪圖板；我的專長是製作別人無法做出的電腦繪圖工作。必殺技：混合各種軟體，不擇手段完成動畫製作。』


▲施建平


◀正「埋頭苦思」的顧立汎

（皮蛋妹插花：此人在釣魚界非常有名，也是「釣魚樂」漫畫專欄作者。）



▲您瞧！霄霄像不像搧風點火的大山呢？

哇！終於Leval up了！聽說接下來的角色是電腦之神，舉凡電腦無所不能，這真是太可怕了，大宇真是臥虎藏龍啊！

前面的大哥見了皮蛋妹就笑：『皮蛋妹妳好！我是李威霄，叫我霄霄就可以了，可千萬別叫我大山，雖然有人說他長得像我。』

皮蛋妹連忙答應：『是！聽說您封號叫電腦之神，可否解說一下咧？』

霄霄：『我嘛！舉凡電腦上（PC & MAC）任何的繪圖軟體、動畫軟體、剪輯軟體、3D軟體、音樂音效軟體、排版軟體、文書軟體、多媒體設計軟體等無一不會。哈哈哈！硬體也難不倒我啦！在狂徒做的是3D美工、音效設計師、執行企劃、打雜等等。特殊專長是吹小喇叭。』

看來這位大哥頗和善的，所以皮蛋妹大膽地再問：『那您是如何投入遊戲界的呢？』

霄霄：『關於這個問題，我想應該是〝天意〞吧！原本學校畢業後，想去3D動畫製作公司或是多媒體後製公司的，但不知為何，覺得做遊戲也不錯（因為自己也非常喜歡玩Game）。想當年國小三年級時，玩任天堂的勇者鬥惡龍一代後（不懂日文喔！連50音都不知道，所以接關密碼常打錯），就陷入了電玩遊戲的無底深淵了！所以…天意呀！』

接下來的關主據說也是遊戲製作史上骨灰級的人物，請看他的自

我介紹吧！



林育洲

外號：阿洲

特色：專電腦軟硬體、電腦疑難雜症，藥不道命不除、修不好不用錢。

職業：乘士涉寄獅

必殺技：吃…睡…寫程式…再吃…再睡…再寫程式！（如此反覆）

阿洲陷入了深沉的思考後，說出他的經歷：『開始做遊戲是源於在十多年前，自己用BASICA程式寫套麻將程式，原本是想自己玩玩的，然而在某家電腦店看到一個中文遊戲『滅』（編按：大宇非常早期的作品，是由蔡魔頭設計的），那時後所有的遊戲都是進口的，看到國內自製的遊戲格外感動，因此將自己的作品也拿出來發行，從此就和大宇結下了不解之緣。』

看到下一個關主，就已經快接近狂徒的心臟了，他就是創作群的無責任企劃－謝崇輝。咱們來瞧瞧他怎麼說…。

謝崇輝：『我的座右銘是：待人以嚴，律己以寬。專長嘛！則是飽食終日無所用心。必殺技呢，則是睜眼說瞎話。設計遊戲到目前爲止，曾遇到個棘手的問題不知該如何解決？有位玩家時常來信給我們，他說對我們的遊戲已經研究得非常透徹了，信中洋洋灑灑地提出他的研究心得與構想，要求我們依照他所寫的內容製作遊戲，並且必須在他限定的時間內完成，文末還說他會陸續把想到的點子寄來。遇到這種熱心過度的玩家，實在是叫人哭笑不得。好了！我說完了，妳可以去挑戰我們的大魔王－姚壯憲了。』



▲無責任企劃～謝崇輝

皮蛋妹心想：『哇！這時候的氣氛好像玩GAME打魔王，打到最後一關，要挑戰終極魔王的感覺。唉！不管了～遇上了再說吧！不過沒關係，我有魔王的屬性資料，可以先來瞧瞧。』

屬性資料

魔王：姚壯憲

職業：狂徒大頭目。

封號：姚仙。

Age：而立。

寫遊戲齡：十年。

專長：胡思亂想。

必殺技：無中生有劍、一手遮天掌、撈錢百裂手。

皮蛋妹在闖過數關小嘍囉、克服二頭目謝崇輝，正要挑戰魔王時，突然看到旁邊桌上一盒巧克力蛋糕，看起來非常好吃，於是忍不住就…，結果蛋糕一下肚三秒鐘，突然天旋地轉、眼前一黑，然後就被…（編按：啥都不用說，狂徒一定是佈下甜食陷阱），被押到大魔王座前，預知詳情，且看下段分解：

狂徒大頭目：『小丫頭，聽說妳來闖關是吧！不錯嘛，膽子倒還蠻大的，好啦！妳看到我了，有啥問題快問吧？』

皮蛋妹：『小人想請問您，爲何會進入這行的咧？』

狂徒大頭目：『唉！總而言之一句話，犯賤嘛…，想當初，辛辛苦苦地考上第一志願的台北工專，好不容易念完五年，一畢業就丟著學校所學不管，異想天開的拿著用BASIC寫的小遊戲，想說找哪家冤大頭公司賣一賣，撈點生活費，順便騙些錢添購電腦設備；結果不小心就找上了大宇，然後不小心就連接著出版了數款遊戲，從此我的陰謀就得逞了。』

『我的第一款遊戲作品就是大富翁一代，從此跟這玩意結上不解之緣，越寫越得心應手，而後矇著矇著，不知不覺就作到四代了，想想一套國產遊戲居然可以出到四代，還如此受到玩家的喜愛，眞是要跪下來感謝玩家的厚愛。』

皮蛋妹：『那您爲什麼找上大宇呢？』

狂徒大頭目：『離學校近嘛！沒辦法，人窮，買不起腳踏車，只好用走路的找頭路。另外的最大原因，是我們李老闆的個性和理念跟我很契合，雖然當時公司只有寥寥小貓幾隻，整間公司二十坪不到，沒有廣告、沒有媒體、沒有知名度、沒有薪水車馬費，我還是傻傻地跟著李老闆，一直到今天，大宇成爲玩家心目中國產遊戲的第一流品牌。』



▲姚仙～姚壯憲

皮蛋妹：『那您當初怎麼會想到這麼好的點子，來做大富翁哩？』

狂徒大頭目：



『窮嘛！當年剛從學校畢業時，什麼都給了電腦，也不想找其他寫遊戲以外的工作餬口；當一個人貧窮到極點，會激發無比的戰鬥力，於是就想到用「發財」作點子，而後想到將傳統紙上大富翁作改良而寫成電腦遊戲。不料因此連連創下國內遊戲賣座記錄，我也不知道該怎麼說。』



皮蛋妹：『嗯！夠狂、不愧是撈錢百裂手、那您寫的另一套大作仙劍的動機，又是從何而來呢？』

狂徒大頭目：『一開始只想寫一個和以往不一樣的RPG ，一不小心越寫越大，因緣際會成為公司第一款CD版遊戲、也是第一個支援MIDI的遊戲。背負著打頭陣的壓力，因此不敢掉以輕心，全組上下都想把這遊戲寫得更好再好，於是一拖再拖。又後來聽說公司決定將CD版定價定得比磁片版高，為了提高CD版的價值，我們又無恥地做了八首騙人眼淚的音樂軌，趁著大家忙著聯考時偷偷出了。事後有些玩家抱怨，這遊戲害得他們無心聯考，以至名落孫山，這…我只能說，實在很抱歉…我們的陰謀又得逞了。』

皮蛋妹：『聽說您一人包辦仙劍的程式、劇本、法術、人物、甚至遊戲中人物的臉也是您自己刻的，可謂是全才啊！』

狂徒大頭目：『沒辦法，命苦嘛！而且做遊戲都是從少少幾個人的小小組起家，後來才慢慢擴充成現在這樣十幾個成員的規模。當年在做仙劍時，一個人要當好幾個人用。』

皮蛋妹：『哇！真不愧是一手遮天掌，夠嗆！現在貴組規模這麼大，您可以高枕無憂，享享清福了吧！』

狂徒大頭目：『那可不！現在做遊戲講究專業分工，一人包到底的時代已不符效益；為了提高製作水準，打進國際市場，我們公司近來不斷地招兵買馬、擴充設備，為的就是讓每一款遊戲做得更快又更好。』

皮蛋妹：『仙劍的人物頗受玩家懷念，說說您自己最喜歡哪些角色？』

狂徒大頭目：『嗯！男主角李逍遙就是我自己的寫照啦，怎麼樣，像嗎？』

皮蛋妹：『這…一點都不…，喔！我是說一點都不會不像。』

狂徒大頭目：『至於女性角色中，我認為外柔內剛的趙靈兒是最佳老婆的寫照，而林月如則是最佳紅粉知己的對象；彩依（蝴蝶精）嘛！是最佳情婦的人選，阿奴則像個小妹妹，是個很貼心的玩伴。我在仙劍的劇本中，就是嘗試完完整整地將這些人物典型勾勒出輪廓。』

皮蛋妹：『仙劍是二年多前的東西了，至今仍霸佔票選排行，您有何感想？』

狂徒大頭目：『當榜首這麼久不放，我們也不是願意的啦！這都要歸功於熱心的玩家用力捧場。站在整個業界的觀點，我們也希望國產遊戲界代代能有更多更好的產品問世。榜首當久了，寫二代的壓力就更大了。』

皮蛋妹：『仙劍的劇情以及結局，採用當時罕見的悲劇手法，為啥會有這樣的構想呢？』

狂徒大頭目：『一個只有暗戀失敗經歷、沒有談戀愛經驗的人，寫出來的愛情文藝武俠故事，唉…套句俗話說：問世間情是何物，直教人生死相許，悲到最高點，美感就出來了。有不少玩家來信抱怨，仙劍的結局害他們心情惡劣到極點，讓他們書都唸不下去了，在此山人特別再對大家抱歉一次，下次的二代不會再用同樣的手法欺騙大眾的感情了。』

皮蛋妹：『那…可以透露二代的內容嗎？』

狂徒大頭目：『只能說，保證劇情、界面、以及畫面都將讓大家耳目一新！我想大多數玩家也厭煩了這麼多like的遊戲，我們自己更不能固步自封，老用同樣的界面、同樣的人物、同樣的故事來騙錢。所以二代的劇情將採用多線、多女主角、多結局。』

皮蛋妹心想：『嘩…看來二代的男主角有福了！不過不知道這是不是大頭目姚仙的心聲哩！』

在經過重重考驗之後，皮蛋妹終於苦盡甘來，將狂徒創作群的整Team人馬完整地曝光在雜誌上，如果讀者您在街上看到他們，可別忘了向他們打聲招呼唷！







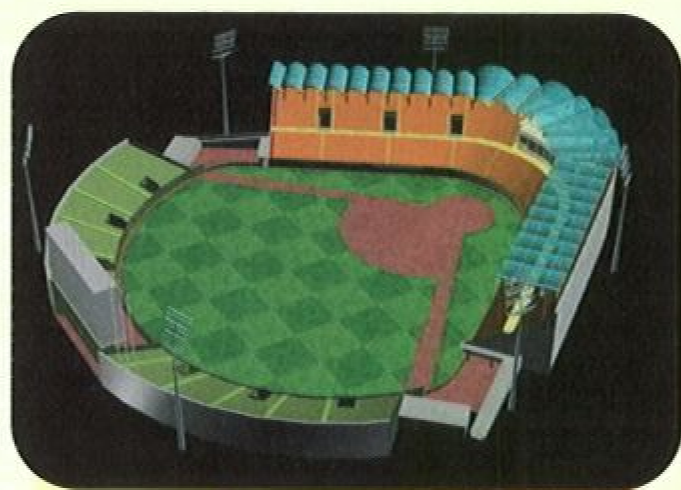
台灣職棒大聯盟——簽約記者會

喜歡職棒遊戲的玩家有福了！一直致力於推廣職業棒球運動的那魯灣職棒，將與國內自製遊戲的龍頭～大宇資訊合作，共同推出大聯盟的職棒遊戲，一月二十三日在那魯灣餐廳舉行了簽約授權儀式，正式將台灣大聯盟職業棒球運動推廣到電腦平台上，讓愛好職棒的民眾不再是只能在場邊爲支持的球隊加油吶喊，可藉由電腦遊戲的操作，讓玩家能親自披掛上陣加入球賽，和心目中崇拜已久的棒球明星並肩作戰，或嘗試扮演棒球教練的角色，運用各種戰術，像是下達打帶跑、盜壘、犧牲打…等等命令，讓職棒遊戲不再只是枯等揮棒或是呆呆的防守。另加入教練模式讓爭取年度總冠軍更具有挑戰性，也能一償玩家您多年來的棒球夢。



▲TML選隊畫面

在大聯盟職棒的遊戲中，內容共分爲【聯盟賽】、【表演賽】、【錦標賽】及【全壘打賽】等項目，並依據那魯灣職棒98年全部賽程，收錄所有最新球員的詳細資料與照片，讓喜好職棒明星的玩家能有完整的收集。而程式方面運用微軟最新的DIRECT X5.0技術並支援AGP、3Dfx之3D加速卡，顯示模式採用640×480 High Color爲主，最高甚至可支援到1024×768全彩模式（這部分可依玩家的需求自行調整），遊戲中所有比賽球場的設計完全以是3D模型建構。



▲球場圖形

至於音樂和音效方面更收錄了那魯灣職棒主題曲及各球隊的隊歌，而且啊！在進行遊戲的過程中，還會有專業的播報員做精彩的實況語音播報，絕對讓玩家有如身歷其境的感覺。在比賽的部份除了與電腦對戰外，更加入了時下最風靡的網路對戰功能，玩家可透過Modem、NULL Modem、區域網路IPX及Internet PPP做連線對戰。如果玩家玩膩了現有固定的球隊，也可以使用遊戲中的虛擬球隊或是自行組織一支新的球隊，試試一個不一樣的大聯盟球賽。



▲可愛的吉祥物造型

大宇資訊股份有限公司是台灣第一家專業從事中文PC GAME開發的公司，代表性之系列產品有：大富翁、軒轅劍、天使帝國、仙劍奇俠傳、正宗台灣十六張麻將等等。期望以累積多年的研發經驗結合大聯盟職棒的資源，爲國內的運動遊戲盡一份心力，進而推廣國內的職棒運動，讓正當的休閒育樂不再因不肖份子的迫害而蒙上陰影。今年的大宇資訊除了預計開發台灣職棒大聯盟及剛上市的阿貓阿狗二套遊戲外，玩家期待已久的天使帝國3、明星志願2、軒轅劍3、及仙劍奇俠傳2等國內系列經典名作皆已分別進入企劃、製作階段，希望各位玩家多多支持優良國產遊戲。



看育樂展，雙葉與松崗請您免費試吃阿奇儂雪糕

繼和六福村主題遊樂園合作後，首創休閒產業異業結合的松崗電腦，在二月的台北育樂多媒體展中，再度和國內知名的雙葉食品合作，免費請玩家們品嚐好吃的阿奇儂雪糕，讓各位在飽覽最新遊戲時，嘴巴也能嚐到「甜頭」！此次松崗攤位的佈置，也參考了「猴島小英雄3」中的雪花冰小販設計，讓大家有置身於遊戲場景的感覺，現場並提供了雙葉食品最暢銷的阿奇儂雪糕免費試吃。這次的合作，無非是想改變讓人詬病已久的資訊展大拜拜之惡劣印象，並爲新年假期舉行的育樂展更添加歡愉氣氛！



▶此次松崗攤位的佈置，是參考「猴島小英雄3」中的雪花冰小販設計的。

Sony推出網路遊戲服務

Sony Interactive Studios於一月十五日正式推出該公司第一套自行開發，專門用於線上遊戲服務「Station」的遊戲～『坦克雄兵』(Tanarus，暫譯)。 Sony宣稱，這套在一月中旬推出的多人共玩坦克戰鬥遊戲，可以同時讓超過一萬名以上的玩家上網對戰，但天下沒有白吃的午餐，在使用者付費的原則下，進入Station玩這套遊戲的玩家，每個月必須支付9.95美金的費用。

Sony也表示，光碟版的『坦克雄兵』將增加一個城市編輯器、一個單人任務訓練模式與遊戲的背景音樂，同時附贈一個月的免費上網對戰服務，其零售價格爲19.95美元。



Blue Byte十年慶

一九九八年將是知名遊戲設計公司Blue Byte成立滿十週年的記念，該公司總裁Thomas Hertzier特地提前公開一系列的新遊戲計劃。據了解，若您是一個喜歡『職業網球大賽』的玩家，您必定會喜歡Blue Byte特地爲您準備的新線上遊戲：『遊戲、網路及競賽』(Game, Net&Match)。它能讓網球遊戲迷透過區域網路或網際網路來玩他們最喜愛的遊戲，其內容包括練習賽、正式比賽、季賽及單打模式等；另外，玩家亦能選擇有不同戰績的選手。此一線上遊戲計劃在五月推出。

此外，在Blue Byte十週年計劃中還包括在四月推出『殖民保衛戰』(Incubation暫譯，軟世104期中曾專文介紹）的資料片，以及年底推出最新的系列策略遊戲『殖民者III』(SettlersIII暫譯)，據說這套遊戲將以圖形及動畫見長。



▶Blue Byte將於四月推出『殖民保衛戰』的資料片

玩家可免費下載黑暗王朝

Activision公司日前宣佈一個專用網址，協助促銷和支援所出版的即時戰略遊戲『黑暗王朝』(Dark Reign)。該網址對玩家最有用的應該是提供免費下載『黑暗王朝』的服務。據了解，『黑暗王朝』的同期競爭對手『橫掃千軍』(Total Annihilation）的出版商GT，早就在網路上設立一個免費供玩家下載新單位的服務，該作法得到普遍的讚賞與迴響。雖然黑暗王朝亦佳評如潮，但在其聲勢及成績均不如『橫掃千軍』的情況下，Activision的上述作法被認爲是取法於GT。

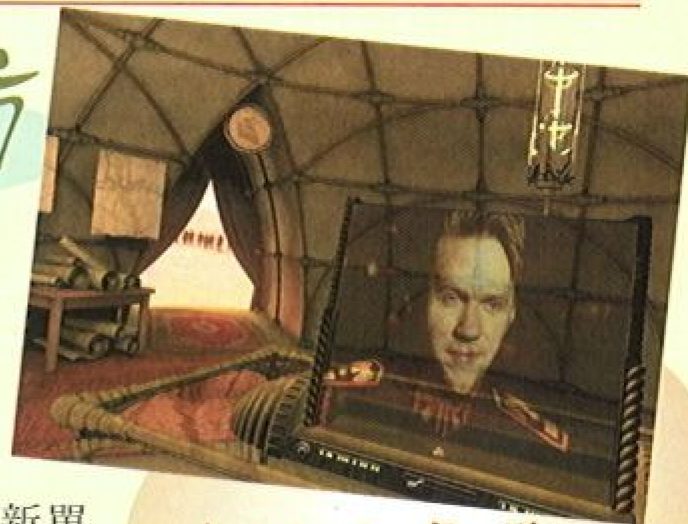
據了解，在Activision所設立的『黑暗王朝』專用網址上，每兩週會定期提供一個新任務供玩家下載，另外，該網站還提供網路調查及競賽等功能。



▲千軍掃到王朝？



沙丘魔堡2000即將上市



▲沙丘魔堡又將和玩家見面

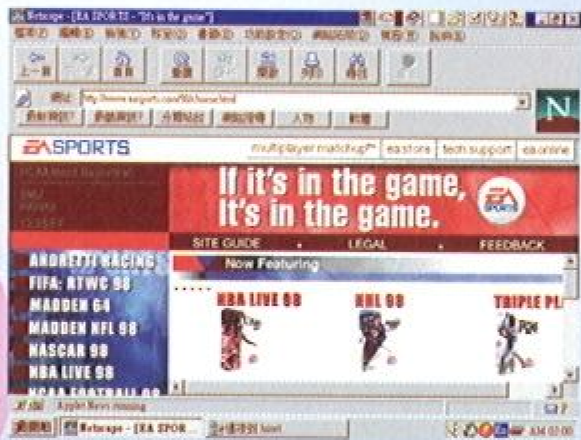
Westwood Studios日前在網站上表示將於春季推出堪稱第一套即時戰略遊戲的『沙丘魔堡2000』（Dune 2000，暫譯）續集。據了解Westwood會把畫質提升至高解析度，並仿『終極動員令』全程輔以過場動畫。另外，遊戲將支援網際網路多人共玩功能，首度讓喜愛『沙丘魔堡』的老玩家們能上網對戰，也讓初次接觸到本系列的玩家能體驗一下遊戲的幻想世界。

在沙丘魔堡2000中，除了舊版的戰鬥單位會在遊戲中再度登場外，設計師亦增加一些令人驚艷的新單位。玩家將可在新遊戲中指揮帝國的精銳部隊傅利曼戰士、撲翼飛機(ornithopter)、音速坦克等武器。

世紀帝國將推出續集

以參與開發諸如『文明』，『鐵路大亨』及『世紀帝國』等經典遊戲而聞名，目前是Ensemble Studios負責人的Shelley，日前接受Gamecenter專訪時表示，他目前正傾力在製作『世紀帝國』的續集，因全案未定，未來推出的也可能是資料片，而『世紀帝國』至一月爲止在全球已賣出六十五萬套。

Gamecenter在專訪中問Shelley是否考慮特地製作一套工業時代、太空時代的資料片，或者是另外開發完整的即時型態的『文明』時表示，在續集中我們仍將依循『世紀帝國』一些成功的特色，我們希望遊戲仍以歷史的型態出現。我們已著手開發『世紀帝國II』，但還在研究階段，現在談這套遊戲還太早。另外，由於『文明』是一套相當成功的回合制遊戲，轉換爲即時型態有難度，但成功的話，將是一大成就。

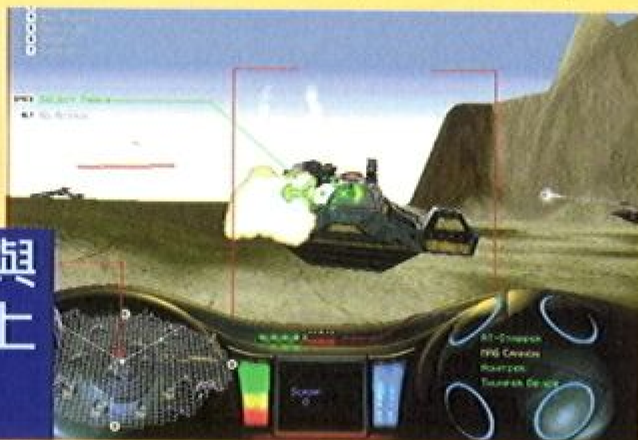


▶『世紀帝國』即將成為系列遊戲。

SegaSoft與Activision爲熱火加溫

SegaSoft Networds與Activision兩家公司宣佈將共同爲遊戲網站『熱火』（Heat）加溫，據SegaSoft日前表示，它已和Activision達成一項獨家授權協定，讓近來備受遊戲評論家注意的『戰區』（Battlezone，暫譯）和『原罪』（Sin，暫譯）上Heat網際遊戲網路。這兩套遊戲在雜誌均有專文介紹。

SegaSoft並計劃爲這兩套遊戲舉行「線上首映」，以遊戲競賽及免費贈獎等活動爲這次活動造勢。另外，Activision在上述兩套遊戲上市時，會把Heat的識別標誌貼在包裝盒上，附加贈品，讓這兩套遊戲上Heat網。Heat網在1997年9月正式運作，至目前爲止已吸引125,000名玩家上網，推出的遊戲更超過50套。



▶『戰區』與『原罪』將上Heat網。

雷神之槌II任務片即將上市

id Software於一月十二日正式向全球玩家宣佈將推出『雷神之槌II』任務片：『天譴』（Quake 2 Mission Pack：The reckoning，暫譯）。這項消息終於使長久來有關這件事的謠言告一段落。據了解，這套任務片將由Xatrix Entertainment製作，該公司打算在『天譴』中加入十五項新任務，讓玩家率領一支精英突擊部隊，穿越一座異形控制的城市，在工業區、狹窄的通道、陡峭的狹谷上搜索。遊戲中增加了新怪物、新武器、以及特別設計的多人共玩關卡等。

id Software在消息中先行透露的武器包括粒子加速器、能把敵人轉化成供玩家消耗的能源之陷井，與一把分子短槍等，屆時玩家將再次殺得痛快。

春節期間
熱烈上市

四川省 2000

SI CHUAN SHENG - 2000

骨董級

遊戲全新出擊 神秘的關卡向您挑戰！

打起你的精神 繃緊你的神經 因為一場與智慧及速度的戰爭即將展開



遊戲特色

由製作小組精心為您設計的64個關卡 關關千變萬化、高深莫測

提供您單人過關、雙人過關、玩家對戰、玩家VS電腦等多種遊戲模式

簡易的操作界面 讓您上手容易

精雕細琢的畫面 讓您賞心悅目

體貼的操控設定 鍵盤、滑鼠隨你挑

SI CHUAN SHENG - 2000






T-TIME
TECH&ART



光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市濟南路二段13-1號3F TEL:(02)2395-7200 FAX:(02)2395-7201



'98電腦育樂多媒體展

DVD 魔幻生活

視聽震撼，
臨場感受

大富翁過關斬將

超猛最新遊戲等你來

超值一元 超級誘惑

上午9：30前入場，就
有機會以一元抽得586
電腦（限時限量搶購）

駭客族連線大車拼

十萬懸賞，高手過招

愛心展溫馨義賣活動

50元展現愛心，二
萬份大獎大快人心



時間地點：

台北：2/5-2/8台北世貿中心
台中：2/12-2/16台中世貿中心
高雄：3/27-3/31大高雄世貿廣場

展出內容：

多媒體育樂軟體區、家用電腦區、
多媒體硬體週邊區、工具軟體區、
專業媒體區、親子電腦教育嘉年華會

主辦單位：

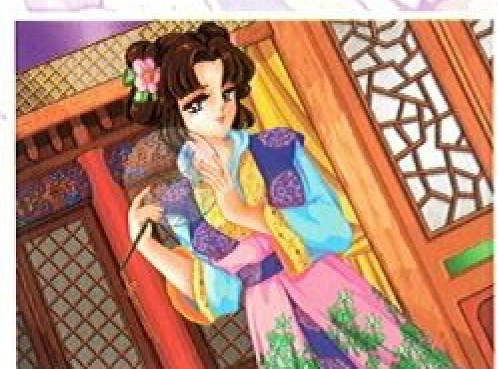
北 TCA 台北市電腦商業同業公會
中 台中市電腦商業同業公會
CSF 財團法人中華民國電腦技能基金會
南 CSF 財團法人中華民國電腦技能基金會











八年間培養西門慶成一完美男子漢，以娶得十位美嬌娘為目的的養成冒險遊戲。

必須擊敗多位超級情敵，並討好眾家女子，提昇或平撫其熟練度、忠誠度、受孕成功率及吃味值等屬性。

要注意氣質、魅力、持久力、爆發力、浪漫、金錢及口才等各種花花公子必備之數值。

有逛青樓、混賭場、上剃頭攤、泡澡堂、造橋舖路、讀書踏青、練武等養成活動。



總動員

下盤好棋，換個好心情！
陪你殺時間的好朋友

從不抱怨、任你宰割的3D立體棋子，
自動自發、逗你發笑的即時開打動畫，
沒人陪的可以一個人玩得開心"暗"爽，
二人世界更可以甜蜜的邊玩邊培養感情！

沒什麼理由，只要放輕鬆，
玩『暗棋總動員』就對囉！







◆大人小孩都適合的最佳親子娛樂遊戲。
◆奕棋時間最短，最容易學的棋盤遊戲。
◆有單、雙人對奕模式及段位認定模式。
◆每個棋子動作時都有一個可愛的動畫。
◆棋子、棋盤、背景、動畫皆以3D工作站繪製！

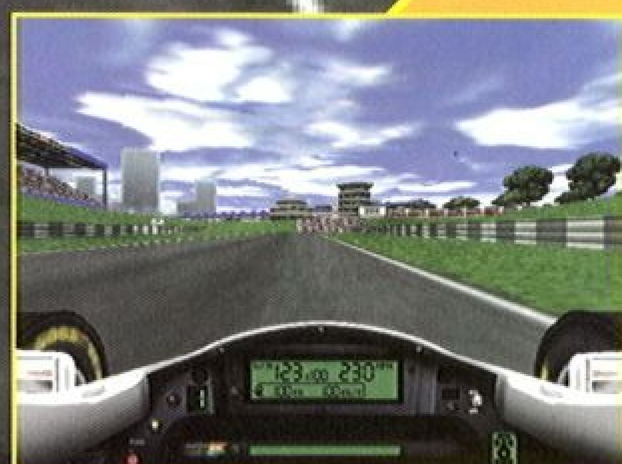


軟體世界 智冠科技股份有限公司

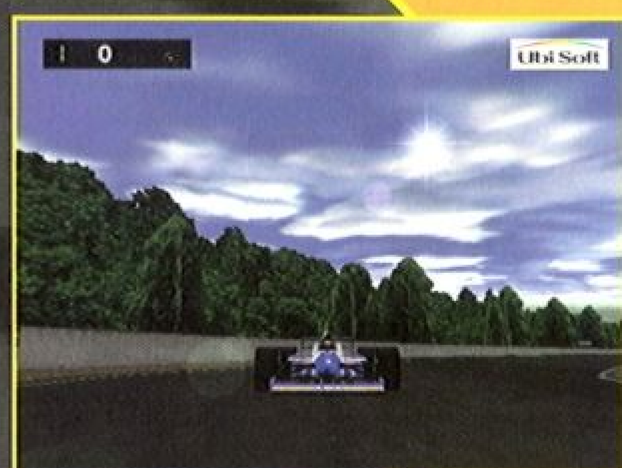
F1雷霆賽車

除了不用綁上安全帶，一切都是...真的！

在F1雷霆賽車的世界裡，只有第一，沒有第二！！



- ★由Renalut F1工程師全力支援，呈現完美的一級方程式競賽實況
- ★22位1996年F1世界冠軍賽著名車手及愛車現身說法



- ★16條真實跑道，讓你大開眼界
- ★各種攝影視角，瞧瞧您風馳電掣的英姿
- ★4種難度、7種競賽方式、支援4-8人連線競速
- ★執行本遊戲須要配備有3Dfx或POWER VR為晶片的3D加速卡



Ubi Soft

UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)2704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行

天翻地覆

DESCENT TO UNDERMOUNTAIN™



經典級的「龍與地下城」傳說和天旋地轉3D引擎……

一個意想不到的組合!!

這次要讓你·天·翻·地·覆!

FORGOTTEN REALMS

由AD&D最著名的世界【被遺忘的國度】改編

深水城下的無盡謎團…

等你來解!

▼從幽暗的矮靈神廟到錯綜複雜的古埃及陵寢，探索二十五個全3D的地底迷宮。

▼嚴謹的角色設定，從六個種族及各種特殊技能中體驗截然不同的遊戲樂趣！

▼隻身和五十種以上的3D魔獸生物奮戰

▼找尋並善用一百六十餘種魔法物品和四十種威力強大的法術，包括自動尋找目標的魔法導彈、及一發不可收拾的火球術！






U.S. AIR FORC
50
1947-199



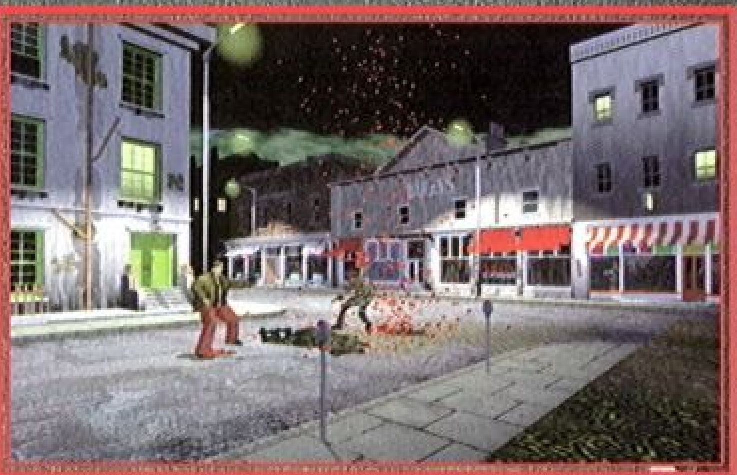


你家的後門……鎖了嗎？

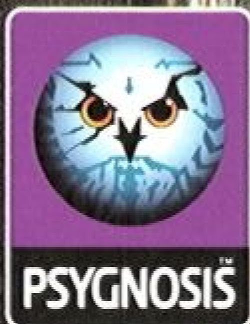
純樸的小鎮，為何瀰漫著一股詭異的氣息？和藹的鄉民，如何在一夕間變為殭屍？所有的謎，等你來解……

魔界 ZOMBIEVILLE

- ▼英國著名小說家Mary Gentle編劇，充滿黑色幽默和諷刺
- ▼動作和冒險兼顧。解謎的同時，別忘了背後冒出的殭屍
- ▼媲美「鬼屋魔影」系列的驚悚氣氛營造
- ▼獨特的隨身錄音機，讓你不遺漏任何線索







UNALIS. 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)2704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行

一直以來，天地神魔各自擁有自己所屬的領域，並協定互不侵犯原則，
但是野心勃勃的黑暗統治者，正悄悄地伸出魔掌，
意圖統治整個世界。
大地之劍召喚天界諸神，
激起勇士們滿腔的熱血，
肩負起拯救萬民
的時代使命。

動人的故事情節，豐富的人物表情，以漫畫式的表現手法，
所有戰鬥及魔法動畫全在精緻的地圖上完全展開，猶如觀賞
一部精彩的卡通。

- 衆多的關卡，戰場遍及陸、海、空。
- 可挑選作戰的伙伴及人數，百種以上的怪物任您宰割。
- 高解析、高畫質的過場動畫。
- 數十組的大畫面特殊魔法。

大地之劍







■銷售發行：
福旭國際
台北市仁愛路3段5巷1弄15號1樓
電話：(02)87735409
傳真：(02)87735408

新馬地區獨家代理：MICRO BETA
BLK 166 BUKIT BATOK WEST AVE 8 #01-262 SINGAPORE 650166
TEL:5663138 FAX:5663156

音樂採CD音軌、隨時享受動人音樂

本遊戲在音樂方面採用CD音軌錄製，讓玩家不用購買音源器，就可欣賞動人的音樂。也可以在玩累了遊戲之餘，聆聽動人的音樂，讓玩家有如身歷其境。

詳細雕塑人物個性、場景規畫細緻動人

遊戲摒除RPG 貫有的故事形式一故事大，卻非常空洞。因此，星月奇緣遊戲中的對話以強調人物的個性為主，捨棄枯燥乏味又冗長的對話，再配上色彩鮮豔的NPC及地圖場景，整個遊戲數值設定單純，使玩家很輕鬆的融入遊戲中。

夢神記裡.雲遊蓬萊諸島國.
君子國中.宰相變臉成大盜.
盡塵緣.焉知俗世未了!
令百華.怎耐遍尋難得?

鏡花緣

The Paradise Birds Of
GIN HWA YUAN

春天,你看到
水仙,臘梅齊開....
12種月令,
不同的綻放,
等你來找尋.
首部以詩作為
引申線索,
帶你遊歷
蓬萊仙界,

看女兒國王
如何強娶
林之洋
為駙馬,
見唐敖
如何解救
崑崙城主,
盜取天鎖.....

在這套章回式RPG的遊戲系統裡,
體貼地提供了三種AI智慧即時
戰鬥系統,
可隨時調整遊戲難易度,
考驗你的臨場反應.絕對讓你身歷其境.

戰鬥時,你可使用近50餘種的獨門絕技:
如唐家劍法,雙斬擊,迴旋合擊,氣掌,波動斬.....
動魄驚心的場景畫面,令外,
還配合中國樂府式的特效錄音,
保証讓你喟嘆它豐富多變的聲光效果.

你可以自由選擇隊友,編列隊伍,
隨著多線式劇情鋪陳,
一一抽絲撥繭,轉換角色完成任務,
不再單打獨鬥.

開春年度力作　近期登場!

唐家劍法



雙斬擊



迴旋合擊



氣掌



波動斬



秦始皇本紀三十七年，當時秦始皇統一中國，為了穩固其政權，保有其勢力，於是藉著其強大的權力，不惜花費龐大的人力物力，雇用好幾千名的方士，替他煉製並尋找長生不老靈藥。其間，江湖更盛傳位於東瀛的蓬萊山藏有長生不老仙丹，於是秦始皇便下令徐福帶領三千童男童女，前往蓬萊山取此仙藥。徐福的大批船隊便浩浩蕩蕩的向東瀛出航。

「神劍遊俠傳」就是以此真實歷史故事作為背景，藉由一個懵懂無知的少年俠士李少遊在一次偶然的機會中，肩負著尋找靈藥的使命，而發生一段曲折離奇、精彩萬分的奇遇經歷。現在，你即將扮演這位充滿正義、愛冒險的勇敢少年----李少游，展開一場驚險刺激的冒險旅程。

神劍遊俠傳

恭賀





大唐英雄傳

一款壯闊的俠義史詩

亂世少年李白的冒險故事





掘土、挖池、堆石、種草，自己築構夢想的漁場，您就是漁場的主人，選餌、揮竿、等待魚訊，擬真的釣況模擬，以美國實際存在的四個湖爲背景。讓你在家也能體會釣魚的樂趣，模擬各個湖的水質、氣候及大自然環境。可參加不同季節釣魚大賽，或是在自己的魚場試試手氣，並可隨需要換不同之魚餌，享受眞實的釣魚生活。



一款讓您身歷其境的模擬遊戲

LAKE MASTERS 模擬釣場

戰国降魔録

信長復活 天魔降臨
一場驚天動地的人魔對戰
再起戰國亂世風雲



新禧



中國古代神話故事再現

魔日傳說

傳說中的古代是由天神、冥王、水神(龍王)所統治的，人界的國泰民安、風調雨順，生生不息，都聽諸神的調遣……
…………

幽冥界的殺機
火神殿的射日對決
全新形態的角色扮演遊戲

一日，天上忽然出現了九個太陽，炙烤得大地乾裂，草木枯萎、河流乾涸、民不聊生，人們不斷舉禮膜拜祭日，乞求天神的饒恕。
在一個月色皎潔的夜晚，月神天月來到后羿的身邊，告之諸神間爭權奪勢，操控太陽的火神祝融陰冷殘酷，爲了獨霸天下，一統三界，不惜在天上放出了九個太陽，荼毒生靈，要挽救蒼生於水深火熱中唯有將天上的九個太陽射下……

亦無所求亦無憂，人生幾載何須愁。

誰不愁稱霸武林，誰不愁號令羣雄！誰能成爲武林霸主？
江湖中的恩怨情仇、兒女私情，誰能化解？

神劍遊俠傳 2

98'夏 預定



仕積股份有限公司
台北市八德路四段768巷5號1樓
電話:(02)2653-3603
e-mail:sanforce@ms1.hinet.net

三國風雲

改變三國歷史，再戰三國英雄！

遊戲史上最強的中文即時戰略遊戲——「三國風雲」！

●戰爭不再是一個呆板圖樣對著數字打仗，活生生的戰爭已經開始。
●武將單挑全由玩家自由操控，彈指之間一決生死。
●風、雨、雷、電、雪、霧等多變的天候讓您如臨戰場；高山、深谷、海洋、森林草地、城郭、野寨等逼真的地形給您真實感受。



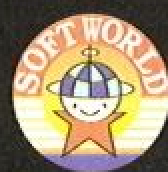


●步兵、弓箭手、騎兵、攻擊船、投石車、運糧車、軍師等十一種各式的海陸兵種。
●可建設功能不一的各式建築，主帥營、兵營、軍火營、崗哨站、軍師營等。
●混亂、收買、偽裝、飛石、地火等各種驚人法術大鬥法。
●投擲落石、挖掘陷阱、過水搭橋、架攻城梯、火燒赤壁、水淹七軍，真正沙場殺戮的戰爭實感。



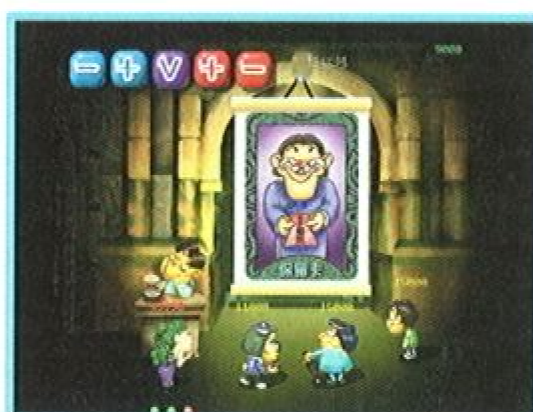
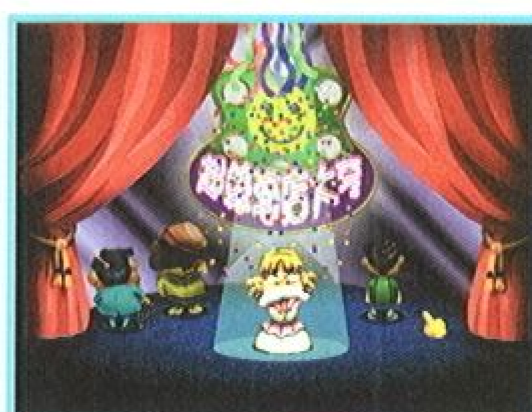






軟體世界 智冠科技股份有限公司 代理發行

21世紀縱橫 研發製作


超級五子棋

你覺得自己的棋力精湛深不可測？超級五子棋向你下挑戰書！

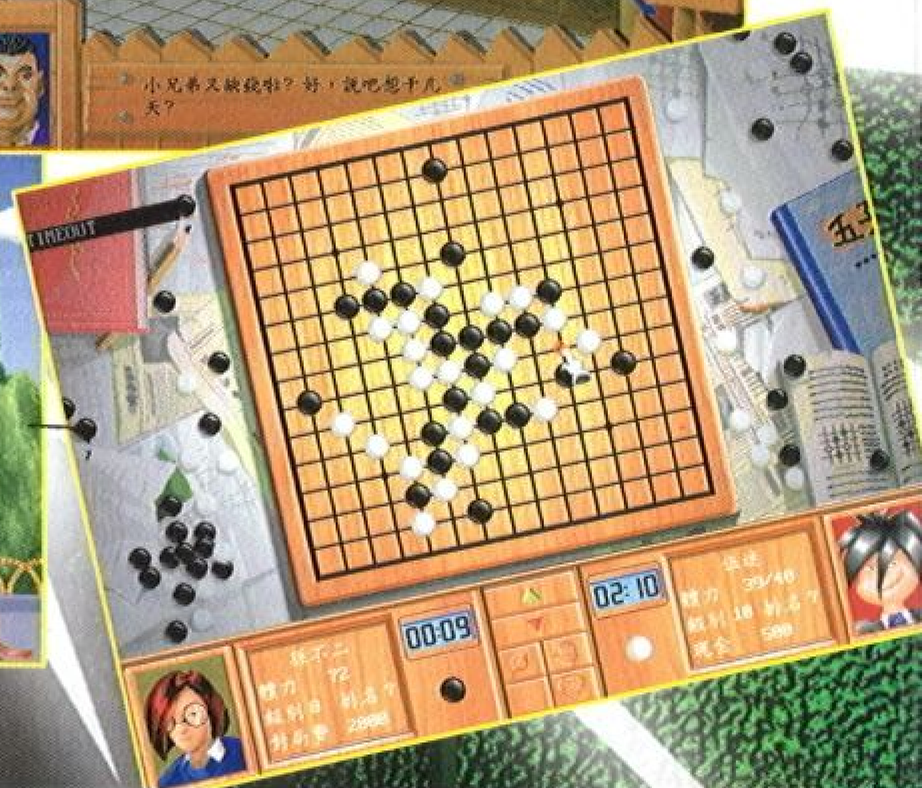
新一代五子棋王養成模擬遊戲！

★玩家必須不斷的打工賺錢，然後四處尋人切磋棋藝或是拜師學藝，目標成爲全世界頂尖的五子棋高手。
★比賽地點遍及台北、北京、東京等地，挑戰全世界的五子棋高手。
★多項道具，碧玉棋盤、流雲殘卷、開局二十四經、逆轉時鐘等幫助你成爲一代國手。
★遊戲中穿插許多有趣的小故事，讓你在成爲五子棋王的路上更加的多彩多姿。
★可涉足的場所包括各式的打工店（飯店、機場、錢莊等）、五子棋學院、棋道場、公園等地。









Warlocks

魔法軍團



秦利小子是小村唯一的希望，
在艱難的冒險旅途中，
會有很多女生喜歡他？
還是會有很多人想打扁他？

結合古典與未來的星際戰略RPG

超A級華麗CG及機器人戰鬥



激發想像的浪漫劇情

遊戲充滿十九世紀歐洲優雅風情
及前衛時空科技。
並以魔神Warlock串連劇情戰鬥，
使結局充滿不可測的神秘色彩。
另外，男女主角的戀愛場景、
同伴間化敵為友等劇情，更是引人入勝！

流暢自然的過場動畫

遊戲使用「版圖動畫」的方法表現劇情，
大至場景、建築物、交通工具，小至人物、動物
、櫥窗內的蛋糕等物件，均為3D CG。
還有加上細緻流暢的動作及配合氣氛的燈光效果，
畫面更新率很驚人哦！

巨大華麗的超級魔法

除了高解析度的大型冰龍及地獄使者，
向敵方發出冰風暴或火焰攻擊：
主角還可和小女友共同發出”愛的合擊技”，
玩家更可按情況使用更多魔法點數去施展魔法，
使該魔法威力比原來的強大幾倍！







風格獨特的輕鬆樂曲

遊戲擁有香港專業水準灌錄的主題歌曲，
而且整個遊戲的音樂都將使用CD音軌播放。



軟體世界 智冠科技股份有限公司











95媚登峰

生蠔法蘭克

大家好，我是生蠔法蘭克，我服務於軟體瘦身業多年，我以不重灌，不format的方法調整系統，是最自然的方式...呃...一不小心又開始騙稿費了...言歸正傳，自從Win95上市以來，對玩家們而言使用Win95雖然有很多樂趣，但是相信苦水也是不少的。許多人常常會遇到系統不能開機、系統所占記憶體愈來愈多、系統開機速度愈來愈慢等等的問題，今天在這個單元裡就要爲各位分析一下各種的病症以及破解之道！

說實在，對於一個用慣其它作業系統的人來說，Win95真的是問題多多！打從檔案系統設計觀念上就已經有問題，FAT造成的硬碟空間浪費及存取效能低落是一回事，最慘的是各種應用軟體的安裝到現在止仍然是問題百出。各種軟體中的小工具和物件及DLL檔案到處亂塞，檔名和功能還會還到處重復，您可能只是裝個文件編輯軟體就會碰上一大堆訊息問您某個DLL檔要不要更換，實在很糟糕。更討厭的是這些鬼玩意就算是您使用了軟體內附的反安裝也還是砍不掉！在這裡我們先看一下在您的電腦要安裝Win95時第一步的硬碟分割要怎麼辦！舊式的FAT16在每個分割區超過500MB時(超過多少得看您的硬碟磁柱/磁區/磁頭的量而定)，就會產生每個cluster過大而造成的磁碟空間浪費，所以如果使用FAT16的分割區，最好不要超過500MB(尤其是裝有很多小檔案的分割區)。所以在決定分割區大小的時候，您是否要用到從前的純DOS環境就變成了一大考量！如果您想要讓95和舊版的DOS裝在同一個分割區，利用開機時按下<F8>的選單去啓動舊版DOS的話，這個開機分割區就千萬不能使用VFAT32！也就是最好不要超過500MB！

系統須求	分割方式	備註
無其它作業系統，不使用舊版 DOS	可以全部割成一個 C 槽，也可以割成隨意大小的多個分割區	情況單純，但注意分割區多，要管理的磁碟代號也多！
無其它作業系統，在同一開機碟上使用舊版 DOS	C 槽一定要使用 VFAT16，不要超過 500MB，其它分割區則最好使用 VFAT32	分割區不要太多，否則利用起來很不方便
有其它作業系統	原則同上	請記得安裝具有多重開機能力的開機管理程式

上表所列的就是在各種情況中適合的分割方式，基本上，要分割幾個分割區是無關緊要的，在多個分割區的情形下是有些好處的：1. 系統碟要進行許多交換檔寫入的動作，並且要裝入許多零零碎碎的小東西，所以常常容易出現檔案連結的錯誤，若是把所有的檔案都放在同一個分割區，那麼很容易就壞了。2.在系統重灌的時候，還可以有些軟體可以直接拉出捷徑執行，不必和系統一起重灌！其實許多作業系統都可以把應用程式和系統完全分開，微軟公司的Windows系列就是這點很麻煩！然而分割區多也是很麻煩的事，有幾個主要的壞處：1. 管理困難，而且一旦您想加上新的硬碟，所有的分割區都會有一場大風吹，因爲MS的硬碟代號是由第一台磁碟上的第一個主要分割區命名爲C，但D卻是第二台硬碟的第一個分割區！原本您的D就跑到E了！如果您像筆者一樣有四台硬碟一台光碟及CDR，ZIP等等，從C一直到J或K的磁碟代號真的會讓人頭痛！2.空間利用起來不方便，有經驗的使用者應該會覺得分割區大利用起來比較方便，不會爲了裝什麼大的軟體頭大，也不必把同性質的目錄散佈到各磁碟中。如果您打算把DOS分開裝或者要安裝其它作業系統，那麼開機管理程式是絕對必要的東西！開機管理程式是一種結合了特殊FDISK及開機選單功能的程式，如System Commander、OSBS、OS/2 BootManager等等都是。在這類開機管理程式之下，您可以分割出數個C槽來，每一個都裝上不同的作業系統，然後利用開機時出現的選單來選擇您要利用那一個開機，這些程式之間的功能差距極大，以SystemCommander而言，開完機後還可以看到其它C槽的東西(當然，這時它們的代號都不叫 C)，而且還可以指定磁碟代號，而OS2的BootManager則會把其它的主分割區隱藏起來，並且會占掉一個分割區。其它的開機管理程式則是裝在硬碟第零磁區及FAT磁碟分割區上。說到這裡您一定覺得問題沒有全部解決！如果您想要把幾個分割區合併、改變大小或者是在硬碟間進行分割區的拷貝等等功能的時候該怎麼辦呢？接下來介紹一項好軟體：PartitionrMagic

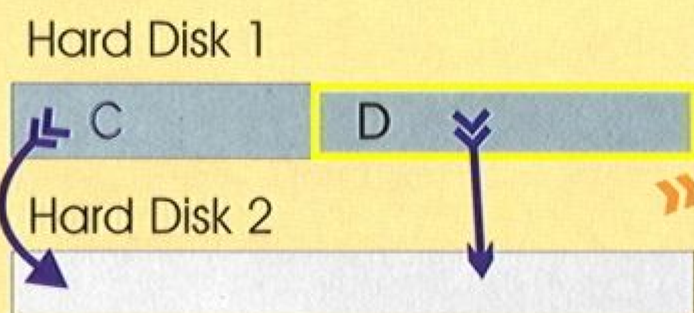
PartitionMagic是由PowerQuest公司所出版的商業軟體，功能之大實在令人咋舌，筆者在安裝了PartitionMagic後在調整系統或安裝新硬碟、拔除硬碟的時候，幾乎沒有再重灌過硬碟，也沒有再像以往一樣先忙著備分舊分割區的資料再重分割硬碟！(想想看這些動作，足足可以花掉您一整天的時間!)很可惜的是PartitionMagic的執行畫面保護嚴密，所以有很多畫面無法俱體呈現，是最遺憾之處！PartitionMagic(現在簡稱爲PQMagic)，其實是一個偏OS/2派門的軟體，它有OS/2以及Win95的版本，95的版本安裝上十分簡單，只要執行它的setup選定目錄即可，筆者強烈建議您將它安裝在開機碟上(C:)，這樣只要您還能開機就一定能夠執行PQMagic！它有幾個主要程式，提供了：1.FDISK的功能，PQMagic提供的FDISK功能就像一套畫形操作界面的超強FDISK，您可以在硬碟上新增或刪除分割區，指定每個邏輯磁碟的檔案系統是FAT16或FAT32等等，而FDISK.EXE所有的功能當然也全部俱備。2.分析分割區(Partition Analysis)，PQMagic可以分析每個分割區的使用量、以及磁碟浪費率，提供您調整cluster大小的依據。如果您的分割區很大的時候，每個cluster大小應該多少、是否應該用FAT32等等分析的數據都可以在此找到。3.針對每個分割區進行拷貝、搬移、更動大小等等的工作。如果您新裝了一台又新又快硬碟，您可以把在舊硬碟上的分割區及邏輯磁碟機搬到新的硬碟上，這樣您就可以開心地使用新硬碟來開機而不必重裝系統了！其實以上三項功能在一套網路可找到的shareware：Ghost上也提供了類似的功能，但是這套Ghost沒有圖形界面，所以不太好用，而且在功能上少了許多，最重要的是，筆者在第一次測試搬移系統就把Win95搬出了問題，所以還是建議各位去買套PQMagic來用用比較安全！4.這是一項超級

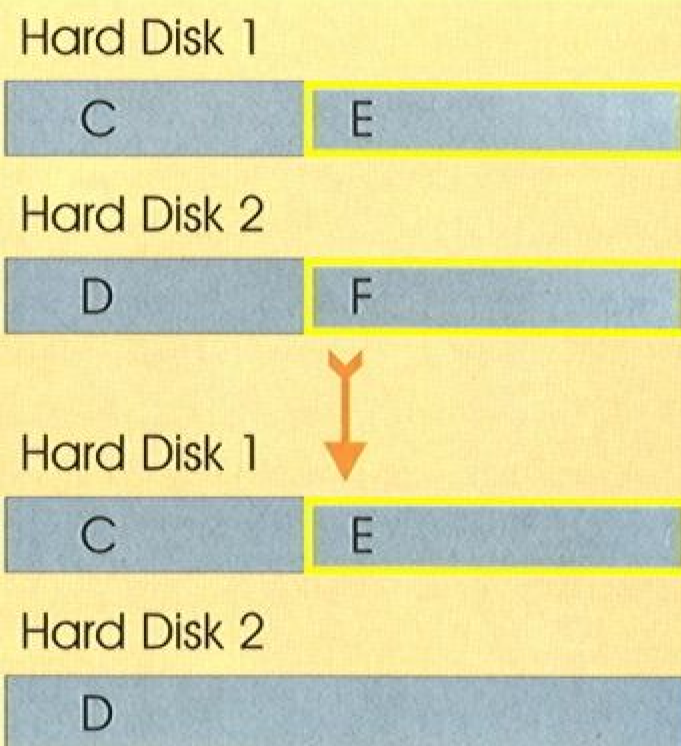


在此處填入變化前的目標磁磁代號及變化過後的代號，程式就會自動開始搜尋。是唯一在視窗下執行的程式。

的功能：就算您的磁碟機編號像這次執政黨一樣人事大搬風，您還是可以順利執行您所有的軟體！比如說您原本有一台硬碟，分爲二個磁碟，爲C和D，現在您買了一台新硬碟安裝上去後，若同樣分割成二個磁碟，那麼您原本的"D"就會變成"E"，這個時候雖然您能開機，但是您的許多應用軟體卻因爲路徑的改變而不能使用了！這個時候，您只要使用PQMagic的Dri[illegible]Map程式就可以解決掉這個問題！這個程式會徹底搜索您系統上的registry資料，路徑資料，INI檔等等系統資訊，把應該更新的都改變，對於大部分的應用程式都可以順利移轉。5.提供了OS/2的開機管理程式以及PQBoot這套在DOS及95下執行的開機管理程式。

實做範例





使用PQMagic或Ghost之類的程式來搬移系統可以說相當好用！現在我們就以一段動手範例來示範該如何搬移系統：假設原本您有一台硬碟，分爲一個C槽及一個D槽，此時，您又買了一台速度較快容量較大的新硬碟。我們的目標是要拿新硬碟來開機，並且把舊硬碟重新劃爲一個大的分割區。

步驟一．把新硬碟裝上，成爲第二台(HardDisk2)，此時新硬碟上應該沒有任何分割區，如果有，也可以把它全砍了。接下來，把舊硬碟上所有的分割區拷貝到新硬碟上，如果新硬碟因爲容量較大而有多出來的空間，就利用調整分割區大小的功能把硬碟全部占滿。

步驟二．這時您的新硬碟已經有了開機槽(從舊硬碟拷過去的那個)，把新硬碟的開機分割區設定爲可開機(Active)後，即可關機把二台硬碟在IDE BUS(或SCSI ID)調過，讓HardDisk1成爲新硬碟。

步驟三．再開機後您的D槽現在跑到E槽去了，所以95可能會出一些找不到某程式的錯誤訊息，不要理它，再進入PQMagic主程式，把HardDisk2的分割區砍掉，重新建立一個占滿整台硬碟的主分割區。

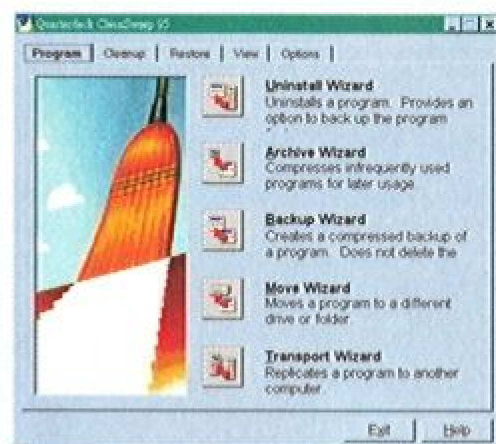
步驟四．在重新開機之後，您再執行DriveMap，把原來的磁碟代號填D，新分配的代號調整爲E，這樣您原本設定爲裝在D的程式就可以順利在E槽執行了！(當然，在這個例子裡您也可以直接把E槽的所有東西拷回D槽來)

按照上面的步驟以此類推，您以後無論拆裝硬碟或做硬碟對拷都可以順利完成，不必再重灌系統了！

Win95的開機檔案其實只有一個主要程式檔:IO.SYS,其它的部分都是設定檔,然而微軟公司在Win95 OSR2時把IO.SYS中有關支援前版DOS開機的功能給去掉了,所以如果您灌的是Win95 OSR2,一旦選擇了前版開機,下次就得動點手腳才能再開機了!安裝WIN95(OSR2)時DOS版的 IO.SYS 更名爲IO.DOS MSDOS.SYS 更名爲 MSDOS.DOS,而以OSR2開機時按下F4後,WIN95版的IO.SYS則更名爲 WIN BOOT.SYS;MSDOS.SYS 更名爲 MSDOS.W40;原DOS的 IO.DOS 更名爲 IO.SYS;MSDOS.DOS 更名爲 MSDOS.SYS。您只要寫個批次在關機前把被更動的檔案再更名回來即可!如果您覺得太麻煩,筆者建議去網路上找fix-95b這個程式來安裝即可而Win95開機檔中的MSDOS.SYS則是用來做爲開機選項設定,以下我們來看看各種不同的選項:

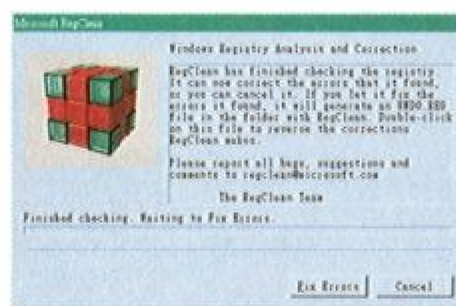
選項	作用
HostWinBootDrv=	指定所要開機的磁碟機和位置。
WinBootDir=	列出開機時所需要的檔案位置。(預設值爲 C:\windows)
WinDir=	列出設定時所指定的 Windows 95 目錄位置。
BootDelay=	設定 Win95 開機時列出提示號的停頓秒數。
BootFailSafe=	設定 1 時使電腦開機時進入安全模式,0 則否。
BootGUI=	設定爲 1 時開機後會進入 Windows,0 則停在文字畫面
BootKeys=	設定 1 時則開機時可使用功能鍵 (如 F4、F5、F6 和 F8)。
BootMenu=	當設定 1 時,開機即顯示開機選單(等於按下 F8),0 則否。
BootMenuDelay=	設定當系統啓動時,暫停在 startup menu 的秒數。
BootMulti=	設定爲 1 時允許使用 F4 和 F8 來選擇使用前版 DOS 開機。
DoubleBuffer=	設定爲 1 則打開 doublebuffer, 只有使用 ISA BUS SCSI 卡裝硬碟的人才須要打開這個選項, 會多占一堆記憶體。
DBLSpace=	沒有使用硬碟壓縮功能的人也可以設定成 0
LoadTop=	設定爲 0 即要求 Win95 不要將 COMMAND.COM、DRVSAPCE.BIN 及 DBLSPACE.BIN 載入 UMB。
Logo=	設定爲 0 即強迫 Win95 不秀出其之預設商標畫面。

加速Win95的機以及節省記憶體的方法有很多,首先,Win95中是將所有應用程式所要用的的資料庫(類似以往所使用的INI檔),全部集中到registry file之中,這個方法雖然讓管理設定資料比較統一,卻帶來了更多的麻煩,registry file(也就是c:\windows\system.dat)會愈長愈大,有時在裝了某種軟體之後,就算使用了它提供的Uninstall,仍然無法把registry檔中的垃圾清乾淨,所以有些人的registry File竟然可以高達數百KB!所以讓registryfile減少就是第一件要務!而95開機時所讀入的Config.sys及Autoexec.bat也必須修改,在Win95中全自動安裝上各種32位元驅動程式,所以若是沒有必要,就把以往在DOS下掛上的驅動程式全部從Config.sys中拿掉!比如CDROM的驅動程式,只要您的95能夠自動認出您的CDROM,就可以把config.sys中有關於CDROM的驅動程式拿掉了!當然,各種亂塞的DLL檔也會造成硬碟空間的浪費!爲了應付這種情況,筆者認爲有二套軟體是可以幫助各位的:



Clean Swap

本程式是由QuarterDesq公司所出產的軟體,專門用來清除系統中由於軟體安裝而亂塞的檔案。在安裝完成之後,只要啓動它的Install Monitor(安裝監視器)就可以自動記錄下您所安裝的每一套軟體到底在您的系統上搞了什麼飛機!它內建的資料庫也可以認出市面上許多軟體,在您選擇反安裝的時候可以自動幫您找出該砍掉什麼檔案,如此一來,就不用怕您的系統被一堆亂七八糟的DLL檔和設定檔塞滿了!而Clean Swap更提供了分析電腦上檔案的功能,可以找出系統之中沒有被利用到的DLL檔、沒有用到的檔案、太久沒動的檔案等等,您可以選擇是否要砍掉它們以節省空間。CleanSwap雖然是一套商業軟體,但是在網路上卻可以找到免費試用版,不過它不會幫您反安裝,只會給您一些建議,您可以用Archie找clnswp的檔案來用用!



RegClean

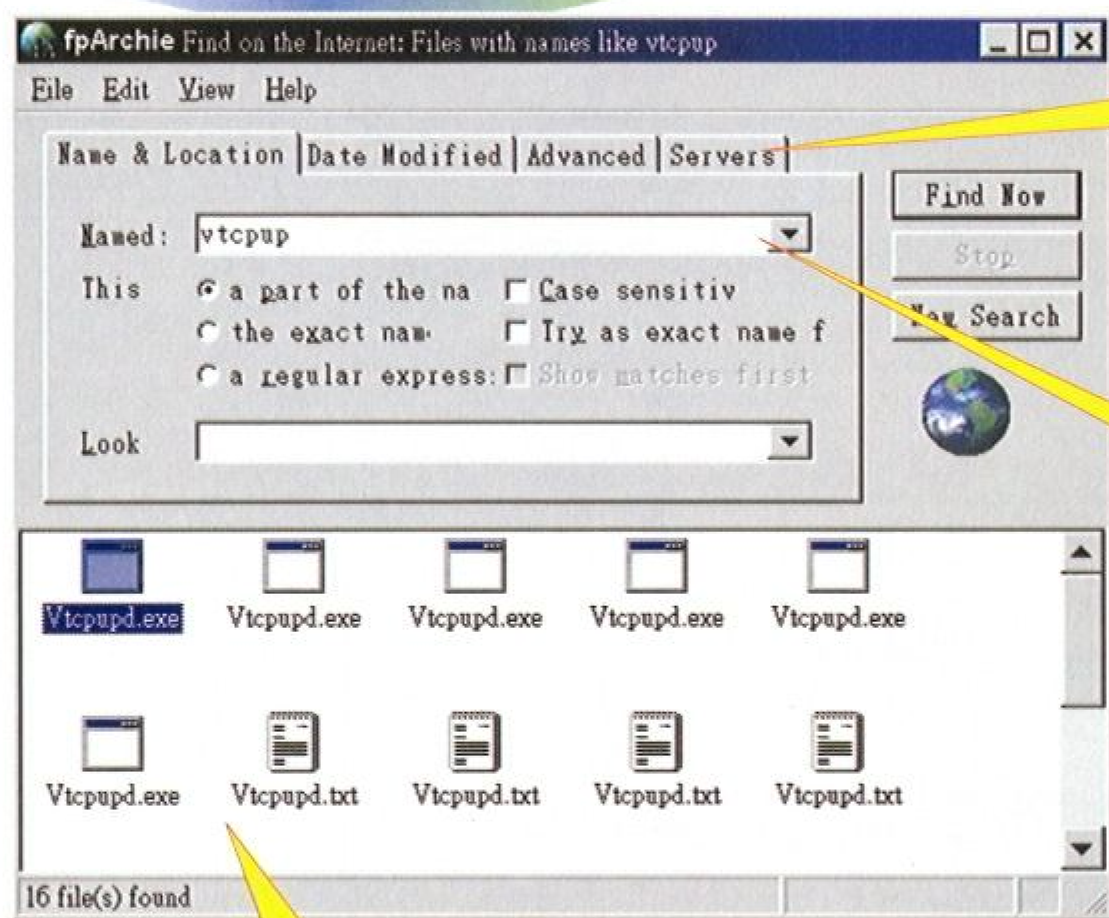
這套RegClean是由微軟公司所出品,專門用來找出您的registry File中是否有登錄錯誤以及空的登錄機碼,然後加以清除 。然而就算是「原廠工具」,也會有找錯改錯而造成問題的可能,因此建議您在使用這個程式之前先把您的user.dat及system.dat備分一分下來!其實這個備分的工作您平時便應該進行,這樣一旦您新裝了什麼軟體而造成registryfile異常時才有解救之道!

網路夜未眠

FTP在InterNet上是會讓管理者稍稍頭痛的一項服務,因為FTP非常好用,拿來做好事做壞事都十分方便,而且FTP沒有流量控制(唯一能控制的方法就是讓這條線上的TCPIP速度降低,比如使用Modem的使用者再怎麼占用頻寬也占不多少K),沒有流控制的大流量網路服務就可能會讓ISP的對外線路卡住。在Unix上FTP算是很基本的能力,然而在Win95上面還是得靠3rd Party的程式廠商來做才比較有看頭,而且若是提供服務的話,使用者容量也不會很大。當然,有了FTP功能後最重要的一件事就是找檔案了!找檔案有很多種的方法,例如您可以使用WWW流覽器連到網路蒐尋引擎按照大略上的功能描述去找檔案、您也可以連線到大型的FTP站台按目錄分門別類地找,或者是連到http://nctuccca.nctu.edu.tw這個由交通大學網路策進會所維護的老字號FTP大站去找、有一點很重要的就是在tw.bbs下的shareware討論區及各相關討論區中也常有人會推荐軟體,這也是您找軟體的一大重要資訊來源,您也可以使用archie服務,連上TANet上的大型archie伺服器(archie.ncu.edu.tw)來按檔名蒐尋。講到Archie的使用,在以往的專欄中已經有提供,telnet上archie雖然好用,功能眾多,但是對於一般情況下而言,如果您只是聽說了某個檔案的檔名想捉回來,特地跑到archie伺服器上實在麻煩而且不怎麼有看頭。在Unix系統上面已經有簡單的archie指令可以使用,而在Win95系統之中則可以使用FPArchie來進行查檔並且順便下載。以下就讓我們來看看FPArchie的設定畫面吧!

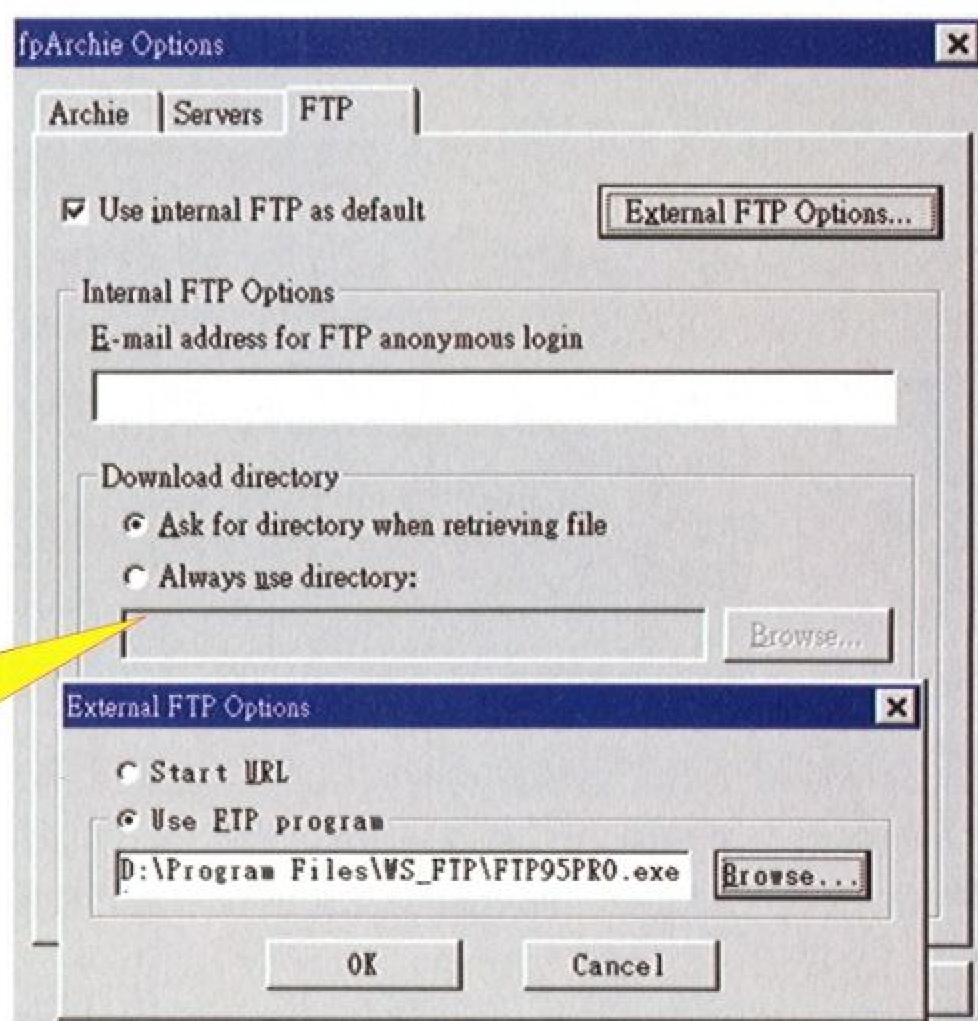
FPArchie使用步驟及設定

在箭頭所指的Servers選項就是設定您所想要使用的Archie伺服器,目前上面有登記的常用機器是archie.ncu.edu.tw,是由中央大學所建置的伺服器,目前放置於教育部,它也叫做archie.edu.tw!



於此欄位中填入您要找尋的檔名,下方的選項是設定尋找條件用的,大部分都只選第一項,只要檔名中有部分和您輸入的相同就會列出。而exactname選項則只會找出檔名完全符合字串的檔案。Casesen-sitive則會比對字串中的大小寫,預設值是將大小寫視為一樣的。調整完成後按下FindNow即傳回結果

在這裡看到的圖示就是符合您所指定字串的檔案,按下右鍵可以選擇顯示方式(圖中為大圖示顯示)。在每個圖示上方以友鍵點選則可以列出動作選單,第一項retrieve即為取回此檔案,Properties則會顯示此檔的所在站台以及大小。

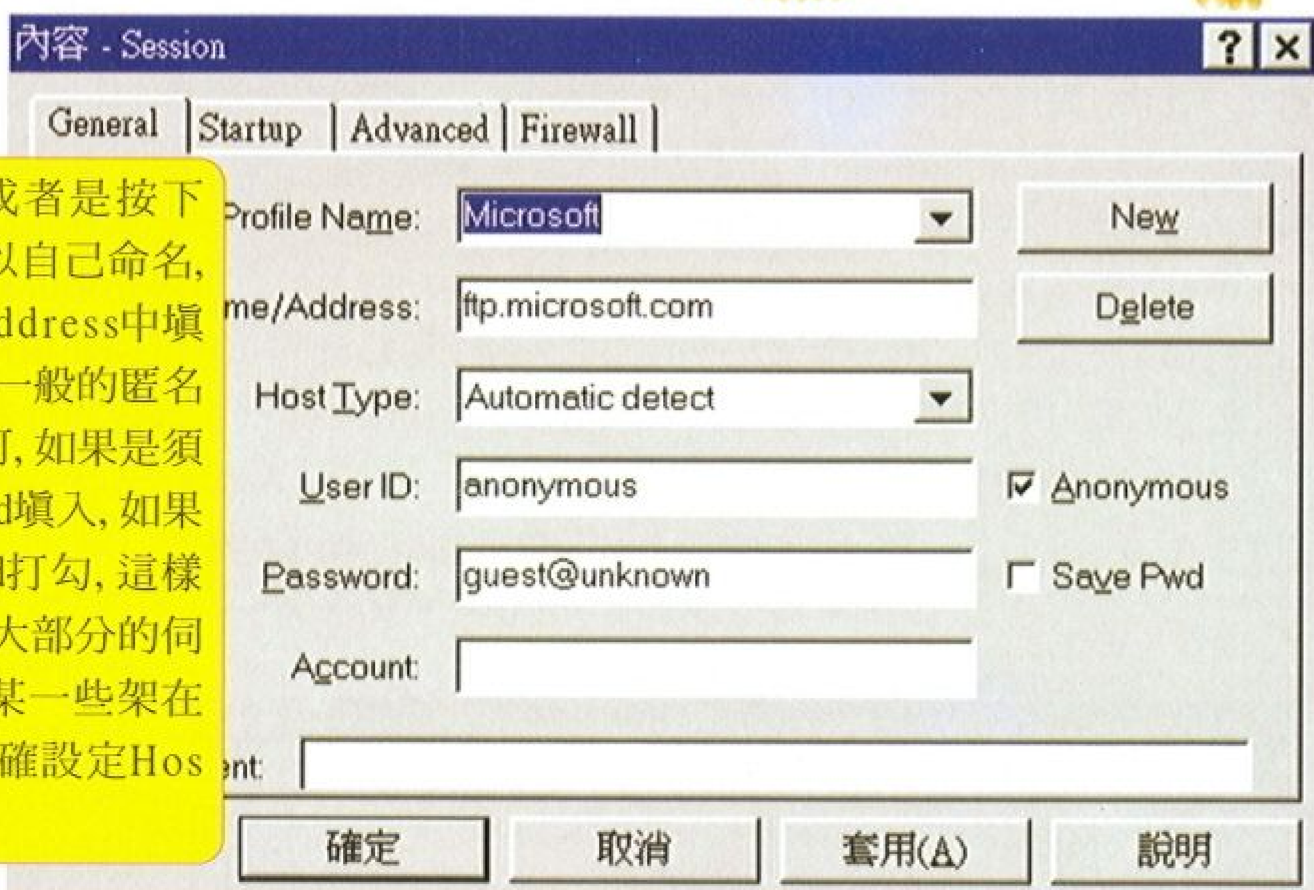


在View的Option選項下另有一個重要的設定,就是如圖所示的FTP設定,FPArchie可以使用內建的FTP功能捉檔,也可以使用外掛的程式捉檔,只要您把上方的勾去掉即可自行選擇您慣用的FTP程式。中間箭頭所指的空白欄位是讓您選擇內建的FTP功能要把捉回的檔案放在什麼目錄,如果使用外加的FTP程式,則一律丟到FPArchie所在目錄。在圖中筆者所選用的是WSFTPPro。

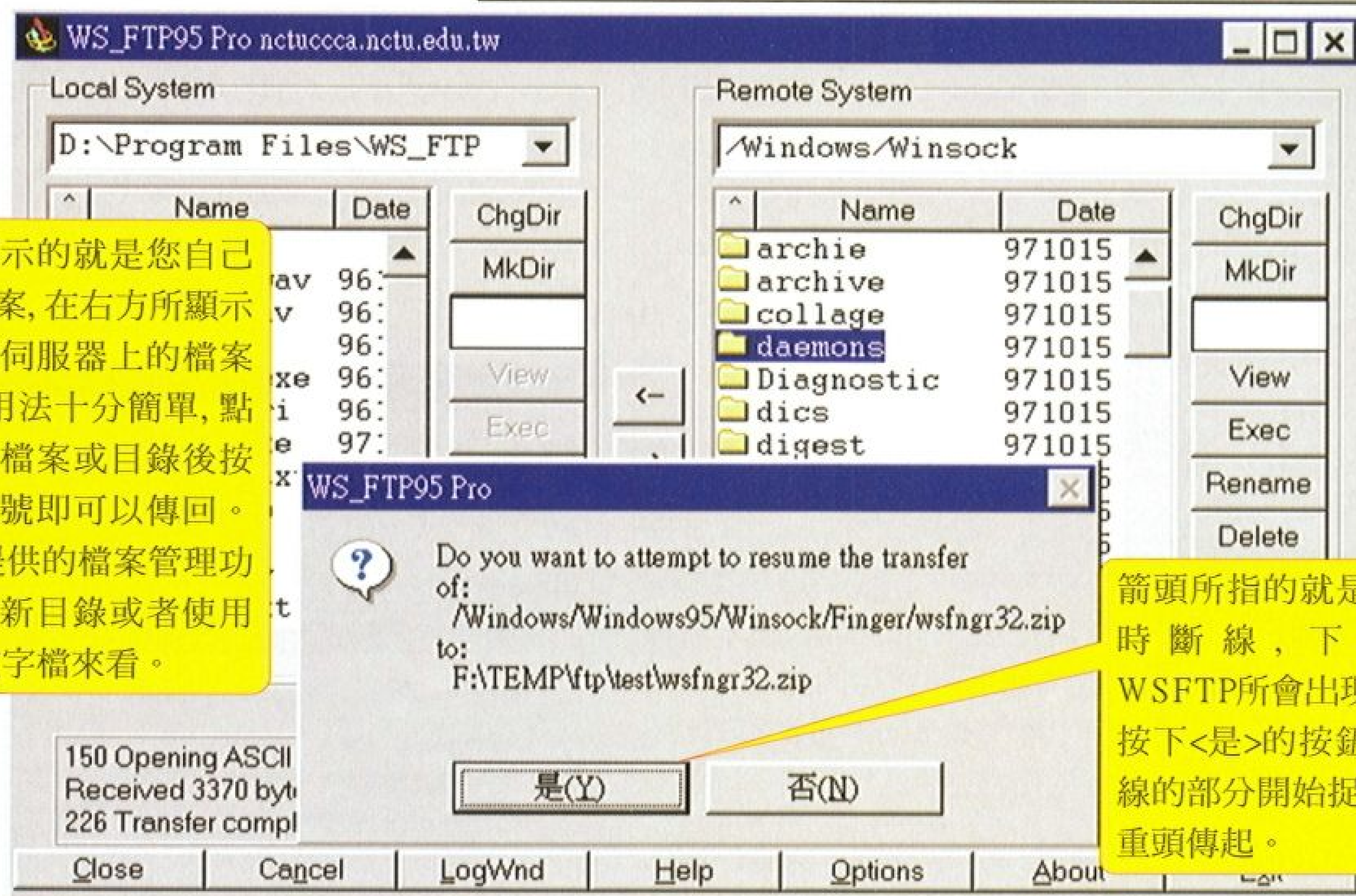
從以上的介紹我們不難發現FPArchie是一套不怎麼須要設定的FTP程式,不過它並不適合一次捉許多檔案回來,如果要能夠一次將整個目錄傳送回來,那麼還得用更專業一些的程式,以下再介紹二個傳檔方便的程式!WSFTP以及CUTEFTP,這二個程式不但適合傳送許多檔案,而且也都具有自動記錄(log)的功能,如果您傳檔傳到一半忽然斷線了,下次上線後再進行同樣的傳送步驟,還可以從失敗的地方繼續傳送!(註)並且可以毫不客氣地把整個目錄都傳回來。

註:重新傳送的功能是爲了線路情況不良的Modem使用者以及線路過分擁擠的網路間互傳資料所設計的,操作方法在RFC中可以找到,並且可以使用FTPClient的rset指令達成,只要伺服器上有支援rset指令就可以將大檔案分割成幾個小部分續傳回來,若是伺服器不支援,可就沒辦法了!若您使用有支援續傳功能的FTPClient,除了ncftp可以直接不管一切下達get -c指令(文字版的FTP程式,如果您想在工作站傳檔,不妨找找看有沒有裝這個程式!本程式是使用gcc撰寫,因此在Unix,Windows,OS2上都找得到),使用其它的FTP程式時若是遇到斷線,請耐心等待它自動切離,不要硬把程式關掉,下次上線才可以續傳回來!目前新版的FTP伺服器程式已經幾乎都支援了續傳功能。

WSFTP之設定與使用



WSFTP一啓動之後就會出現的連線選單(或者是按下Connect鈕也會出現),每一個連線資料都可以自己命名,只要在ProfileName中填入連線的名稱,在Address中填入伺服器的IP位置或hostname即可。如果是一般的匿名伺服器,就直接在Anonymous選項上打勾即可,如果是須要帳號的FTP伺服器,就把UserID及password填入,如果您不怕安全性的問題,可以把savwpassword打勾,這樣以後連線時就不必再輸入一次密碼了。對於大部分的伺服器而言這樣的設定定即可運作,但是對於某一些架在OS2或DOS,Win95上的伺服器而言,還要正確設定HosType才能正常顯示檔案。



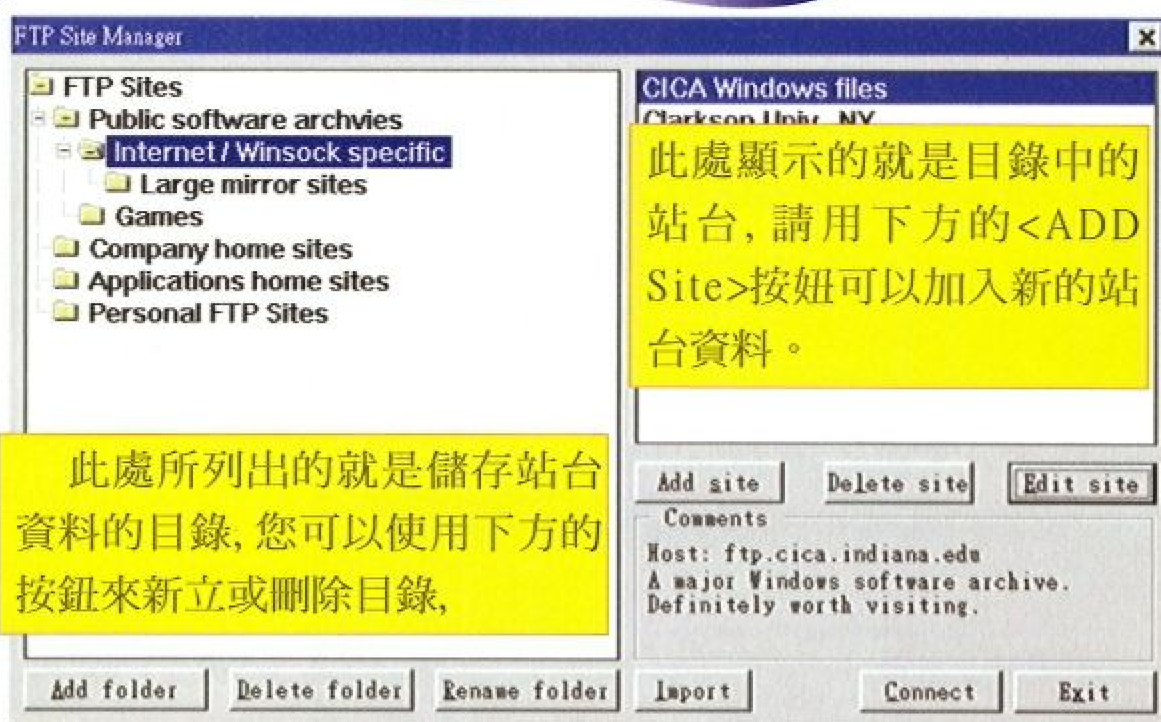
在此處所顯示的就是您自己電腦上的檔案,在右方所顯示的就是對方伺服器上的檔案及目錄,使用法十分簡單,點選您所要的檔案或目錄後按下向左的箭號即可以傳回。WSFTP所提供的檔案管理功能可以建立新目錄或者使用View開啓文字檔來看。

箭頭所指的就是傳檔到一半時斷線,下次再啓動WSFTP所會出現的提示畫面,按下<是>的按鈕則可以從斷線的部分開始捉,不必全部再重頭傳起。

WSFTP的取得很簡單,在各大FTP站上都有WSFTP Limited版,這是限制住部分功能的版本,不過就大部分的人而言已經足夠使用了。這個版本的WSFTP可以隨意使用,沒有使用期限。而WSFTPPro則有完整的功能,目前已經出到4.5版,請至http://www.ipswitch.com/拿取,(幸好現在Proxy伺服器很流行,這種熱門檔案大多已經在代理伺服器的硬碟上了,否則筆者還真不敢叫大家去國外拿!)專業版的WSFTP才可以重傳檔案,並且可以使用拖曳的方式傳檔,直接拉動檔案的圖示即可,十分方便,但是如果不註冊的話,就只能使用一個月!當然,這種熱門軟體必然可以找到註冊機,不過筆者還是勸各位,如果覺得好用的話,還是去註冊吧!

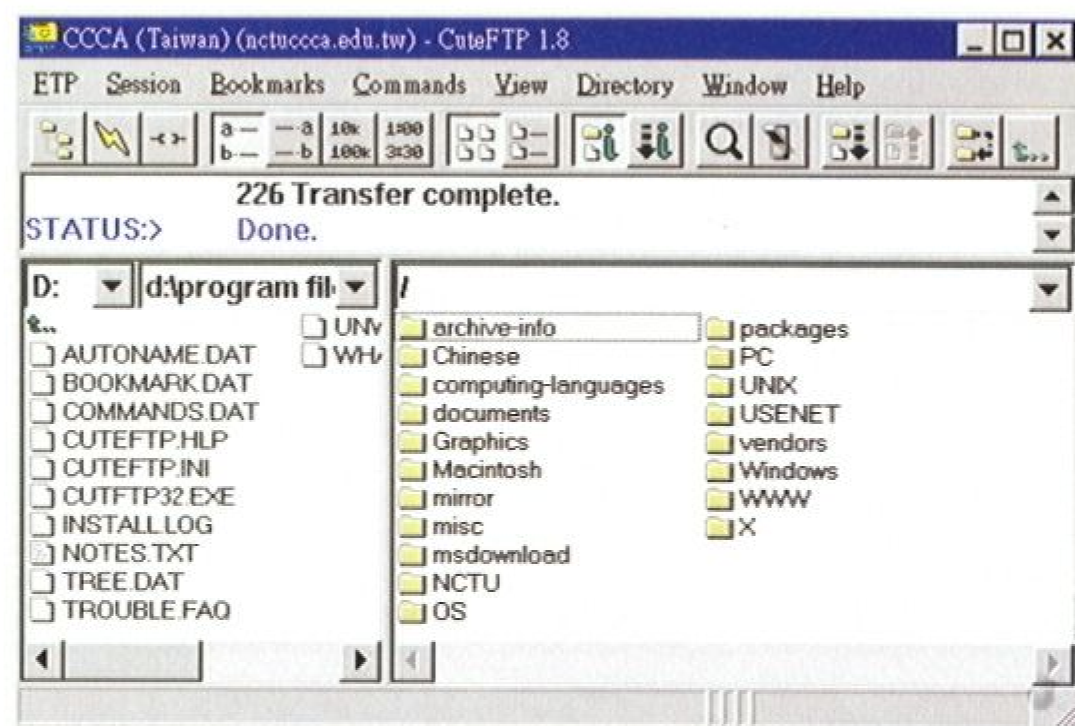
CuteFTP設定及使用

CuteFTP在各大匿名FTP伺服器上都可以找得到，您只要到windoes95\winsock\ftp的目錄中看到cuftp開頭的檔案就是了!CuteFTP不必煩惱有關使用時限和註冊的問題，而且也支援續傳，傳輸速度也不錯，所以在一般網友心目中算是很不錯的FTP程式。CuteFTP的使用非常簡單，一進入程式後您就可以看到如右方的連線選單，CuteFTP的連線選單是使用樹狀目錄管理，就如同Windows的檔案總管一樣，這種選單雖然有點麻煩，但是可以清楚地管理大量的站台。在您要連線的站台上點二下即可連線，然而如果您是第一次使用的話，恐怕要多費一點心去建立新的站台列表。



CuteFTP是不怎麼須要設定的程式，只要把站台資料填好就可以連上線了，其它的事情就只有把您的Email位址填入當成匿名FTP的密碼即可!右圖中您所看到的左方欄位就是您的硬碟目錄，而右方的欄位則是伺服器上的檔案及目錄。將您所選定的目標用滑鼠拖過來即可!

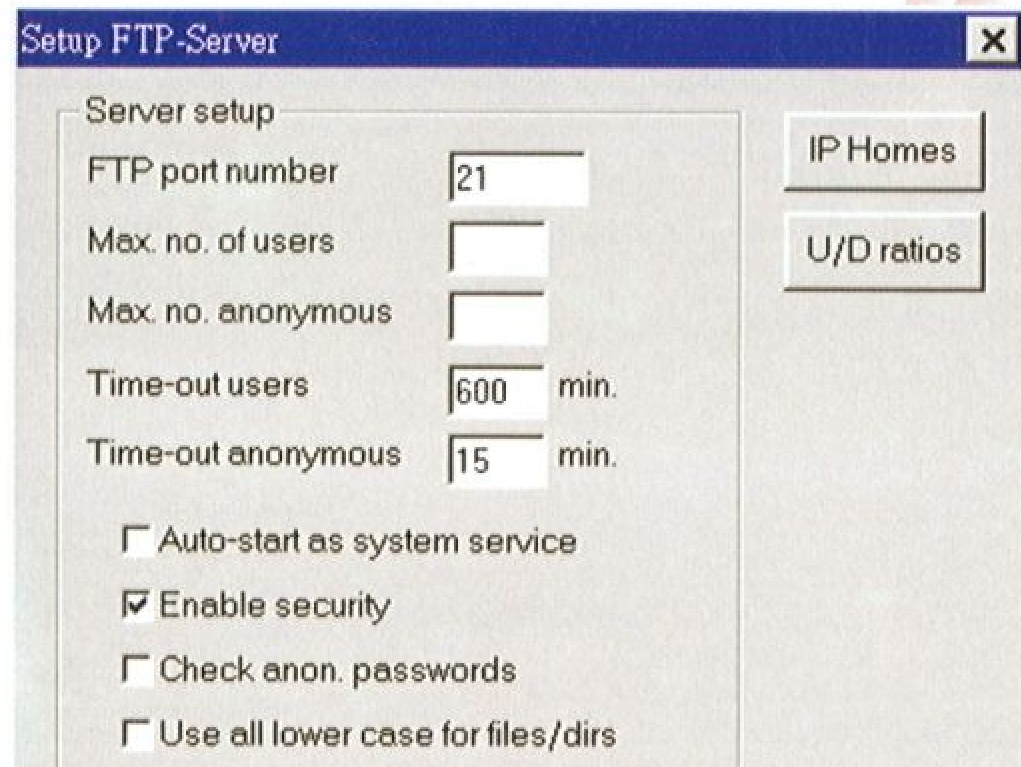
註：有關於FTP所使用的binary及ASCII參數，主要是設定傳檔的模式，這是因爲早期文字檔都只使用7bit傳送，而且文字檔案是由一組叫<EOF>的記號做爲結尾，因此使用ASCII模式傳檔，一遇到<EOF>就結束了，而UNIX上的文件大多只使用<CR>當成<CR><LF>，如果您使用binary模式捉回來的話，就會看到一分沒有任何跳行的文件!這時您可以使用EDIT.EXE這個DOS下的老程式來讀取再存檔即可恢復正常!



FTP伺服器自己來! - ServU介紹

如果您常利用網路和朋友交換資料，或者是在工作站間互傳資料，那麼您的作業系統要是沒有提供FTP伺服器的能力可是很讓人傷腦筋的!其實大多數的網路作業系統都有提供「原廠」的FTP伺服器程式，唯獨Win95因爲微軟不以TCPIP通訊協定爲「正統」，所以提供的是走NetBios的網路芳鄰!如果您要在您的電腦上開啓讓別人或自己從外面FTP進來的功能，有幾個程式可以辦到，如Netterm所內建的簡易FTP伺服器，而筆者現在要介紹的這個FTP伺服器則是經過了多年的改版，在Winsock中最有名功能最齊全的ServU!

servU同樣可以在各匿名FTP站的Winsock\ftp目錄中找到，在您第一次安裝servU時會有二個選擇可以選(真像極了連續劇的對白：你現在有二條路可以走)，第一個就是安裝全功能版，但是您必須花錢註冊，否則會有使用上的時間限制；而第二個選擇就是安裝成爲功能受限的「體驗版」，雖然使用者數量有限制，但是不必面對使用期限的問題，對於一般modem的使用者而言，這個選擇就夠整慘您的modem了!servU要跑起來不太難，但是要伺候使用者的時候所要做的設定可就非常多了!以下就讓我們一項一項地來看看吧!



FTPserversetup選單，基本上在這個選單之中須要設定的除了最大使用者上限以及最大匿名使用者上限之外，並沒有什麼好調整的，右上方有個IP Home選單，是用在如果您的Win95有許多個IP(比如說您裝了一張網路卡及一台數據機，一旦上線後您就有了二個IP，一個是對內的IP，一個是對外的IP，基本上在這種情況下，二方是互相看不到對方的，若是您選擇對內的IP，外面的使用者就無法使用，當然，您可以開二個servU一個對內而一個對外)，下方有個Auto-start as system service是選取是否一開機就自動啓動，而check ano.passwords則會要求使用匿名帳號(anonymous)的使用者輸入密碼，Use all lower case for file/dir則會將所有送出的檔案列表全部轉換成小寫。

SetUPIPaccess選單, 選擇是否要拒絕某地來源的機器, 或者是只接受某些來源的機器連線。在Rule空白欄位上填入您想加入的IP位置再按下<ADD>即可加入表中, 在EditRule的地方點取Deny access, 您所列的IP就會被擋掉, 如果點取Allowaccess那麼除了列在表中的位置外都會被拒絕連線!
在表中有一些特殊字元可以使用, *號代表萬用字元, 如圖中筆者輸入的140.113.*.*就是代表所有從交大連線來的機器, 而如果改成140.113.23.1-128, 則代表著由140.113.23.1至128的機器。

SetUp Logging選單, 所謂的log就是記錄下使用者所有的連線情況, 只要您把Enable loggin打勾並且在空白處填入記錄檔的檔名就會自動記錄連線的情況, 您可以在下方選擇您想記錄的資訊, 選得愈多, 檔案就長得愈大!

SetUp Signon/Signoff Text, 上方的空白欄位是讓您填入使用者連進站的所看到的畫面, 而下方的空白欄位則是填入使用者離線的時候所看到的畫面 。不過在現在各FTPClient的寫作上, 這個畫面往往一跳而過, 大家反而不注意了! 其實這些畫面是給站長用來宣告一些重要事件的, 還是請各位要注意一下!

FileAccessRule可以設定使用者在某個目錄中對檔案是否可以寫入, 讀取, 執行, 刪除, 建立目錄等等權限屬性。而sub-dirsInherit屬性則是會將您在此目錄中的設定自動繼承到這個目錄的子目錄下, 不必再加以設定。

ServU對於使用者帳號的管理非常精細, 有專業伺服器的水準。ServU提供了Group的設定, 在同一個Group下的使用者可以使用同一組的共用設定, 當然, 使用者也可以不屬於任何一個group。在右方的Quota按鈕可以設定使用者的上傳空間容量限制, 免得有人把您的硬碟灌爆了。而IPaccess按鈕則可以設定每位使用者各自的上線位置, 您可以設定某些使用者只能從那些地方上線。所謂的home directory就是專屬於該使用者的目錄, 而且使用者一旦進站之後第一個看到的目錄也就是這個目錄。

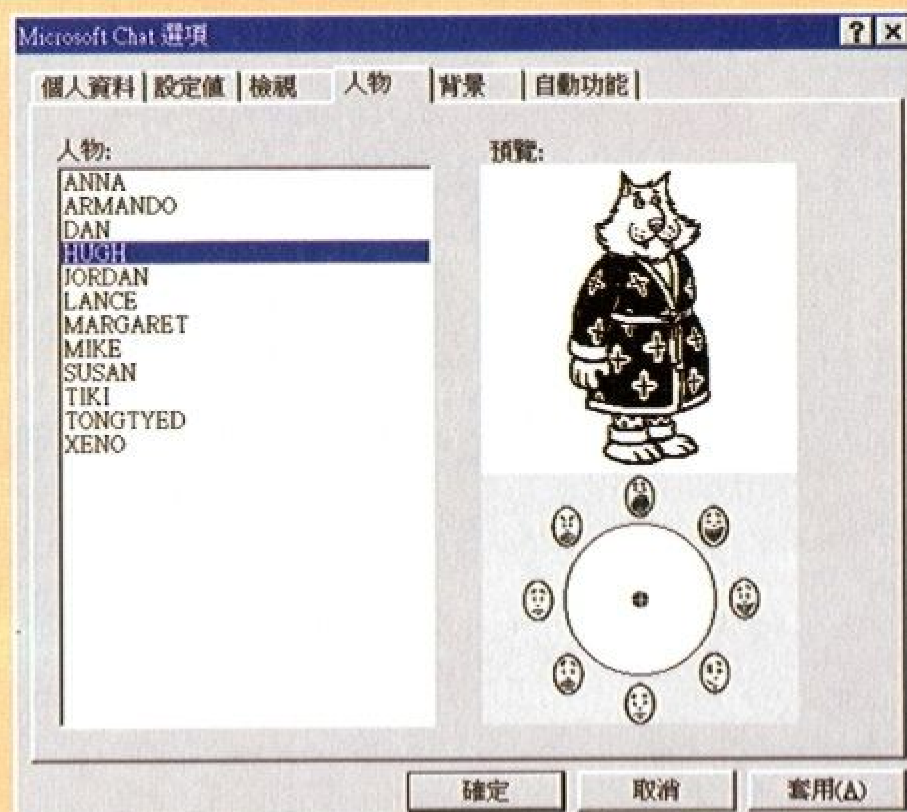
除了ServU外還有其它如WarFTPD的FTP伺服器程式, 但是筆者的試用結果發現servU還是功能最多最好用的一套程式! 其它的文字模式程式就先擺一邊了! 安裝這類程式要小心檢查安全性的設定, 否則您的電腦可會變成網路不設防的狀態, 任別人隨意拿檔砍檔。而且沒事最好不要亂啓動這類侵服器程式, 若是您設定爲一開機就啓動的模式, 也最好隨時就看看上線的使用者情況。基本上FTP伺服器是很占CPU運算能力及網路頻寬的, 如果您把使用者數量調高, 除非電腦和網路都跟得上, 否則是沒有意義的。以上就是我們這一次所要介紹的FTP大全, 學成絕招的您, 趕快加入抓抓族的行列吧!

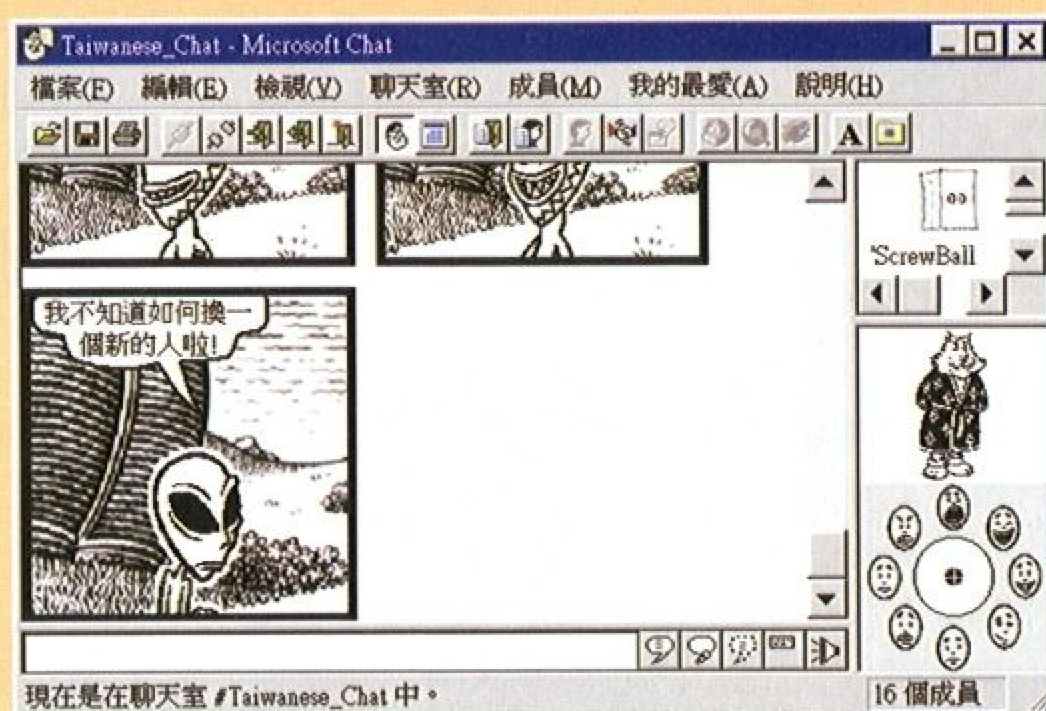
在File功能選單中的UserInfo, 是讓您線上管理使用者用的, 可以列出連線進來的所有使用者的情況及使用者正下達的命令(比如下傳什麼檔案), 如果您看某個使用者不順眼, 也可以在這個選單中把他掃地出門!

網路閒聊又一章

網路上的閒聊活動，讓很多平時羞於啓齒的人，透過網路所賦予的神秘感以及安全感可以在網路上暢所欲言。傳統網路上的交流如同筆友一般，是透過文字的呈現而達成沒有其它外在條件的思想交流，也因此總會給人一種失真的感覺。前一陣子流行過使用IPhone來聊天，可是對於網路頻寬的要求過高，而且影像直接傳送反而讓許多自信心沒有這麼強的人望之卻步，所以反而沒有成爲主流！目前TANet的BBS站每天都會擠上一至二千人次，而其中互相使用文字界面閒聊的人也高達數百人次以上，不過單純的文字界面太過無趣，而畫面的傳送又太麻煩，所以微軟公司的一項小創意也成爲了新的焦點！

這套使用漫畫畫面聊天的軟體就叫做MSCaht，微軟聊天程式，在微軟公司的網站上可以找到一系列的小工具，如搭配MSChat使用的人物造型組合等等，它最大的特色在於十分靈活地使用漫畫的畫面來呈現目前的交談情況，當只有一個人發言時，畫面上就以該發言者的影像爲主角，如果多位使用者一起發言的話，就會使用大家站在一起聊天的話面，而您發言如果充滿了語氣詞的標點符號，則會按照標點安排您的臉部表情！相當有趣！而且占的網路頻寬也不高！然而，這種網路聊天軟體是要伺服器來搭配湊合每位使用者的！而這類的伺服器現在大多都是在實驗的階段所以站台都不多，這套MSChat也不例外！在您安裝好之後便會幫您連上一台位在美國微軟的伺服器，感覺上實在很慢！有時還會斷線！





MSChat的使用十分簡單，在安裝好後，填好一些您的個人資料，以及想給其它網友知道的資料，再選擇您所想要使用的漫畫人物以及背景，接下來就使用<File>功能選單中的<連線>功能連線到微軟的伺服器即可！接著選擇您想進入的聊天頻道就可以開始聊天囉！聊天時在下方的空白欄位填入想講的話，再在右方的按鈕選取一種方式送出！這個送出的方式決定了整個談天的氣氛！有一般的談話法，也有獨自思考的方式(這樣大家就會看到漫畫人物沉思的畫面)，以及動作等等，想要一試的話，就快來http://www.microsoft.com/ie/comichat/抓檔哦！

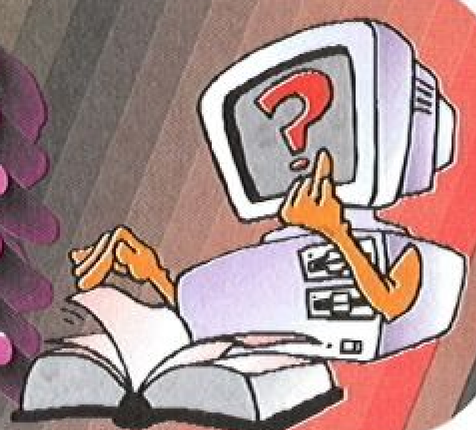
網路新聞 資訊月買硬體請注意價格之外的大事哦！

資訊月一到，各家廠商莫不全力推銷希望多拉一些顧客上門，當然，這這一波大戰中，數據機也是一個重要的戰場！就目前的情況而言，台灣市場儼然是被Rockwell所主導的K56通訊協定的56K Modem所主導，無論是ISP供應的數量(HiNet上個月跟進九千個門號是最大的一個風向球)及售價而言都是台灣市場主流！然而筆者也說過X2協定的表現明顯比K56好，而且未來ITU的56K標準出爐後也將造成二方通吃的情況，在選擇上而言，如果您是住在大都會中，不妨試試X2。各家使用同樣晶片的數據機有時往往可以達到數百至上千元的價差，其中的差別在那裡呢？第一個就在於訊號的解析能力及傳送能力(DataPump能力)，這點是很重要的，如果您買了一台56K modem卻只能接到26Kbps，還不如花差不多的價格去買一台33.6Kbps的數據機，說不定還常常可以連到28Kbps以上。第二，內附功能的多少，這點也是相當重要的一點，以一些價位比較高一些的國產數據機而言，雖然價位比別人高個四五百元，但是諸如流覽器、網路詞典、語音答錄軟體、網路傳真軟體等等軟體一應俱全。 第三項則是售後服務，以國產貨中的世界名牌Zyxel而言，某些機種甚至還做到免費BIOS升級，只要有新的BIOS就會寄到您家裡，夠意思吧？當然鐘鼎山林各有所好，您不一定要買一台很貴的賓士車上網，但是至少可以拿起算盤來打一打，看這些在價差之外的產品差距是否值得您多花一點錢去買！

MSIE有新修正檔囉！

MSIE的修正版再度出爐，請至　取最新的修正程式，這次的修正並不是爲了太嚴重的安全問題，而是爲了一個程式穩定性上的小問題，也就是bufferoverrun的問題，現在的MSIE4.0版在讀取以res://開頭的網路資源時，若是整個網路位址超過256個字元就會導致程式錯誤，也就是此功能的字串暫存區預留得不夠長而導致的問題。如果您常流覽res://的網頁，請記得來修正一番！

MegaDisc小棧



—光碟遊戲指引—

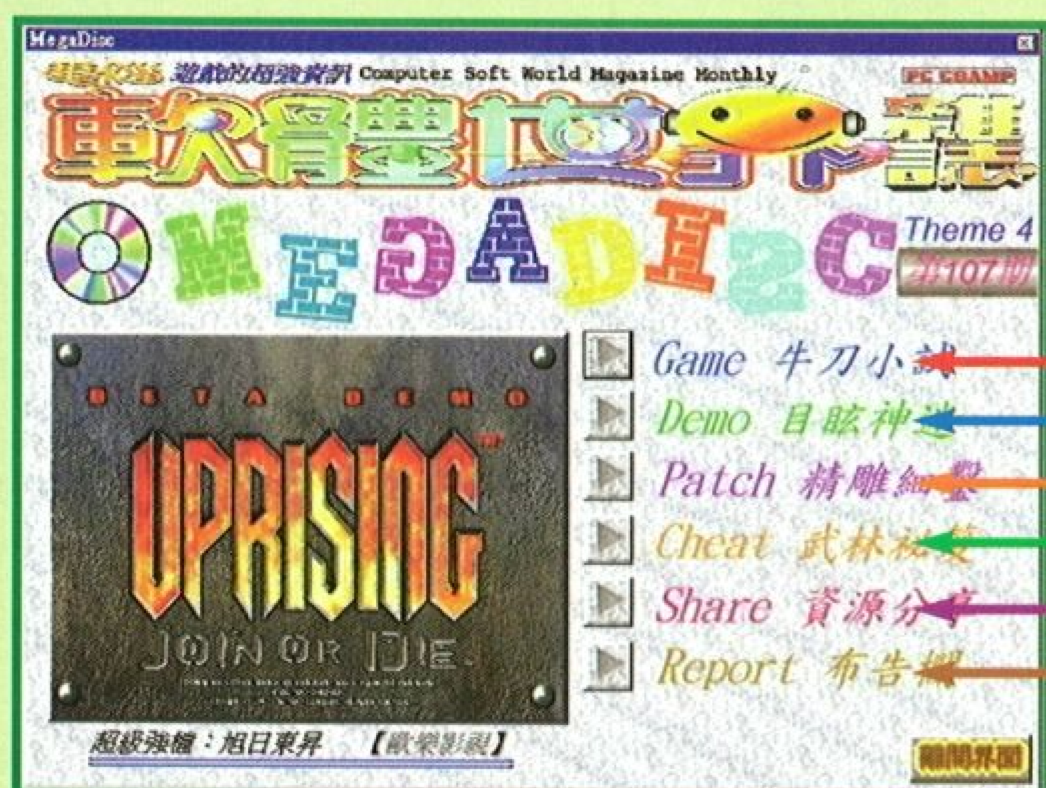


※ 由於MegaDisc的介面改寫，因此必須透過安裝的方式，才能正常地執行；詳細的說明，請參考光碟根目錄下的newswm.doc檔案。

本光碟為方便讀者操作，所有的遊戲試玩、DEMO、PATCH皆可利用滑鼠在圖形介面上載入欲安裝的硬碟，完全不須勞煩玩家自行動手安裝，且在記憶體容量許可的情況下，還可在圖形介面中直接執行。請注意，本期的MegaDisc只適用於Windows 95的作業環境下執行，請讀者在Windows 95下執行啓動指令。

本期的超級強檔：旭日東昇，更正為【歐樂影視】代理，在此向代理公司致歉！

MegaDisc使用步驟



試玩區
展示區
遊戲改版區
遊戲祕技區
共享軟體區
重要事項公告

●將本期附贈的MegaDisc放入您的光碟機中，開啓光碟機的內容。

●點選執行指令newswm，進入光碟主畫面，若無法正常運作，請參考附註說明。

●在主畫面時，以滑鼠左鍵單擊功能圖示，即可進入對應的區域。



上一頁：切到上一頁的內容

下一頁：切到下一頁的內容

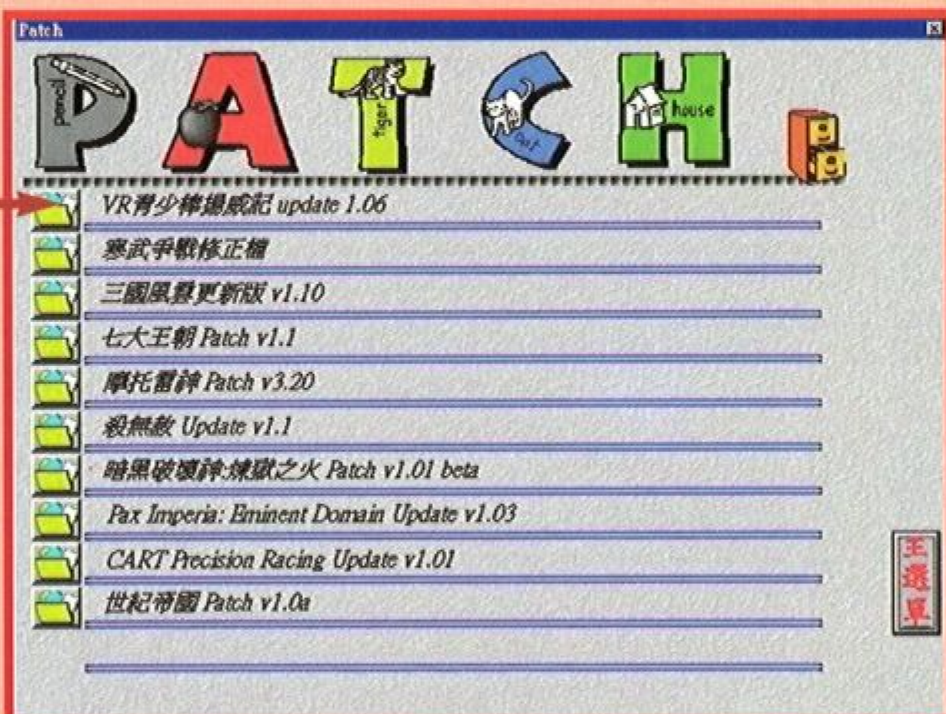
回主選單：回到選擇各區的主畫面

安裝：安裝試玩版或展示版到硬碟中

執行：直接由介面中執行所選擇之遊戲

●進入試玩、展示區後，以滑鼠鍵單擊下圖所列之反應區，即可進入安裝、執行等相關功能。安裝時，儘可能不要更動預設的安裝路徑；如欲更改安裝路徑，請於安裝的視窗中鍵入完整路徑，如C：\GAME1。

●遊戲試玩、展示的安裝說明，可參考光碟主畫面下的Report公告欄一項。



按這兒就可以安裝囉！

●試玩版或展示安裝完畢後，請依自身配備更改設定，以方便遊戲或展示順利進行。

●在資源分享、武林祕笈、精雕細鑿中，以滑鼠左鍵單擊細目前方之小圖示，即可將軟體載入硬碟。

●附註說明：

(1)光碟介面須透過安裝的方式，才能正常地執行，請參考光碟根目錄下newswm.doc檔案的說明。

(2)光碟的\Tools子目錄下有一些必要的軟體，把它們裝入Windows 95中試試。

(3)根目錄下的files.txt置放本期所有軟體、檔案的路徑，若無法藉由光碟介面操作，可參考此檔案的說明，手動安裝遊戲。

(4)本光碟內所有之試玩版、展示及PATCH，皆爲SHAREWARE或由設計發行公司合法授權且其版權均屬作者或出版公司所有，使用者請勿擅意修改程式內容。

(5)本刊僅負爲讀者蒐集MegaDisk光碟內容之責，茲因收錄之軟體數量眾多，內容繁雜，本刊勢必無法全面支援或代爲排除各項個別軟體之安裝、相容…等各種可能問題，籲請讀者詳閱各軟體之使用說明（README檔）；不便之處，敬請見諒。

(6)執行MegaDisc所需的硬體要求爲：586-100以上，16MB RAM…當然還要有一台光碟機。

遊戲安裝路徑

為方便讀者安裝遊戲，以下將光碟內所有試玩及DEMO之路徑列於下表，讀者可直接進入欲安裝或執行之遊戲目錄，執行程式。

試玩區

旭日東昇	WIN95	\uprising\setup.exe
LED商業爭霸	WIN95	\ledwars\led.exe
三國群英傳	WIN95	\sango\sango.exe
鋼鐵雄獅 II	WIN95	\af2demo\af2demo.exe
Frogger	WIN95	\Frogger\Frogger.exe
Evolution	WIN95	\evoldemo\evoldemo.exe
AFL ‘98	WIN95	\afl\afl.exe
Legal Crime	WIN95	\lcrime\lcrime.exe
新・乞丐王子	WIN95	\mol\mol.exe

3D卡專用

恐龍大獵殺	WIN95	\w95turok\w95turok.exe
POD	WIN95	\podd3d\podd3d.exe

3Dfx專用

旭日東昇	WIN95	\up3dfx\up3dfx.exe

展示區

薛家將	WIN95	\ssademo\install.exe
幻世錄	WIN95	\legend\game.exe
卒業 2	WIN95	\s2winopn\s2winopn.avi
ARMY MEN	WIN95	\Armymen\narmy.avi
REQUIEM:Wrath of the Fallen	WIN95	\requiem\requiem.avi
新世紀福音戰士	WIN95	\nfw\nfw.dat



Mail & Latters



●對於雜誌之內容、編排、裝訂和寄送，有任何疑問，歡迎來信指教。
●詢問軟體問題，請描述發生故障原因，並附上詳細之AUTOEXEC.BAT與CONFIG.SYS檔或其他利於判別問題發生之文件和檔案。
●來信詢問有關遊戲攻略或祕技者，恕不回答！
●請勿詢問有關軟硬體價位的Question，咱們這兒可不是電腦大賣場…

主A大夫：生蠔法蘭克
副A助理：捲毛主編

非常爬行榜，經過非常改變後，會更非常！

●台北市
●小書呆



主編大人您好

小弟是軟世的忠實讀者。

①小弟覺得貴公司的非常爬行榜這個專欄，經過改進後，果然變得比較有看頭，但是貴公司卻一再地更改綜合票選的計票方式，似乎就是爲了讓智冠科技所發行的遊戲登上第一名寶座，已經失去其公正性，所以小弟覺得沒有必要設綜合票選這個單元。非常銷售、非常期待、非常讀者這三個單元應各自獨立，把綜合票選這個版面拿來做非常黑馬，這樣的話，非常爬行榜將會變得更有看頭且不失其公正性。

②非常銷售中的仙劍奇俠傳與仙劍奇傳～WIN95版，不是同樣的一個遊戲內容嗎？只是使用的平台不同，爲何要分開計算呢？這樣的話，讓小弟覺得貴公司是怕“仙劍”在綜合票選擊敗智冠的“金庸”，因而分散其分數。

③太空戰士7爲什麼都沒消息了？而且已過了97期所說的97年12月發行的日期，連說要在太7發行之前，要先推出的太5、太6，也沒有消息，是不是發生了什麼問題，請主編大人挖一些消息來，別再讓我們這些太空戰士迷痴痴的等。



①講到重點啦！主編日前才剛開完編輯會議，就排行榜一事已下更新命令。經眾編輯討論的結果，目前有幾點定論：①取消綜合票選項目。②增加日本遊戲排行結果。③取消排行票數公佈。至於票選方式、計票方式及其餘細項資料會於107期雜誌完稿後再行討論，“109期”（注意是109期，不是108期）所出現的將會是新的排行結果。

②主編斬×頭發〞四〞，絕對沒有分散票源的事。分開計算，原因是該版本除了更新作業平台之外，內容方面也做了小幅度的改變。因此，“基本上”可將得票分開計算。

③大卡司遊戲的發行時間總是難以捉摸的，所以「太七」這種超級大作一延再延更是再正常也不過了！目前該遊戲的發行時間並未有確定日期，待主編請特約編輯前往調查，了解眞相後，再向諸位讀者報告，請耐心等候。

先安裝DirectX，再試試看！

●台北市
●羅淇瑋



軟世雜誌社你們好：

我在執行在WIN95之下的遊戲時（如仙劍、紅色警戒）均出現！Emor-Vnable to allocate primary video buffer-aborting.請問是怎麼回事？要如何解決呢？謝謝！



這些game大多用到directX的功能，請檢查一下directX是否已經裝好，如果沒裝好，在網路上可以找到directX的安裝程式。

3D加速卡似乎沒有外接的必要吧！

●桃園縣
●痞子龍

Q

你們好，我是痞子龍，我有N件事想請教一下：

①我從軟世99期開始購買的，每期都有民意調查表，爲啥都沒有收到你們的一些廣告呢？我記得你有問我們要不要接受你們的一些寄送的廣告，而我卻沒收到「半」張，是否有那些手續要辦嗎？

②如果筆記型電腦內部有「內建式的網路卡」是不是裝上電話線即可上網呢？

③有無外接式的3D加速卡呢？又會有那些「ㄐㄧˋ ㄏㄨㄟˋ」的事呢？

A

②筆記型電腦當然也要裝上Modem才能上網囉！不過因爲目前筆記型電腦的PCMCIA槽不多，所以許多的筆記型電腦網路卡都有提供Modem的功能您只要查看這張網路卡的說明書應該可以看到許多重要資訊才是

③外接式的3D加速卡？這好像是很奇怪的idea？目前的3D加速卡無論是否有和VGA功能整合起來，都是內接在主機板上的，如3Dfx的VooDoo，雖然它本身具有3D計算的功能及顯示功能，但是仍然是“內接”的。

要Win95開機撥動畫，很難啦！

●桃園市
●楓　兒

Q

各位軟世的大哥哥，大姊姊你們好：

小弟我有兩個問題請教：

①如何能把VCD中影片的一部份抓下來？

②把抓下來的影片如何放置WIN95的開頭？

希望你們能替小弟解答！謝謝～

A

①VCD和音樂CD一樣都是使用讀音軌程式來讀取的，目前大部分可以找到的讀軌程式都可以讀取VCD，比如筆者在之前介紹過的CDDA即可，當然，現在您也可以找到一些可以在Win95下直接執行而且是以圖形介面操作的捉音軌程式來用！不過CDDA可以指定讀取VCD的某一片段，比較符合您的需要。

②要把MPEG檔案在Win95開機時撥放出來是不可能的事，您所看到的簡單動畫是由BMP檔一張一張湊出來的，所以您恐怕得打消這個念頭了！

亂碼的出現的可能很多，不過通常都是設定問題

●南投縣
●MIB

Q

各位軟世的工作人員好，小弟有下列問題，希望貴刊能爲我解答：

①爲什麼使用WIN95 Explorer的電子郵件軟體，會出現亂碼？又要怎樣解決呢？

②貴刊在104期提到的模擬器，聽說也有PS的模擬器，請貴刊提供有PS的模擬器網站的網址給我們好嗎？

A

①爲什麼會有亂碼出現!?這點生蠔法蘭克在吃完一桶生蠔後，還是想不出原因，因爲您問得太不清不楚了…如果說是您寄給別人的信件，別人看到都是亂碼的話，那麼代表您不該將文字MIME編碼打開，並且要允許8位元文字傳送，(或者您乾脆叫對方使用有解碼能力的讀信程式比較快)，如果您收到的信看起來都是亂碼，那麼您可能是設定錯語系，請設定爲ZhTW(Big5碼)，或者設定錯顯示字型，也可能是您的收信主機不接8bit字元當然，錯誤不一定出現在您這邊，不過多動動手調整一下，不但可以增加經驗，也可以把畫面調得更好看哦！

②這點生蠔法蘭克可就無能爲力了！雖然在Yahoo上輸入PlayStation Emulator可以找到一個相關站台，但是筆者一直沒連上過，在BBS精華區中有提到一個PSXPRE.ZIP，這個程式是由出版超任模擬器的同一家公司出的，但是筆者從來沒試過，只能給您參考一下。

公佈主編的玉照，眞是好建議！

●台北市
●小　敏

Q 軟世雜誌社你好，妹子我是最近才開始閱讀貴刊，當妹子我翻閱貴刊，每每都感到眼花撩亂、頭暈目眩，但我總細心地翻著每一頁，絕不遺漏任何資訊。貴刊印製精美，但妹子我還是有些問題「忍在心中口難開」，想請教貴社。

①貴刊105期的第311頁，上面寫說「剪下7-ELEVEN的印花可參加抽獎」但是我搞不懂ㄉㄡ ㄐㄧˇ ㄌㄟˊ（那一個）才是7-11的抽獎印花ㄌㄟ？

②貴社隨書附送的試玩光碟很多都是外國的，極少見到本土遊戲，是為啥呢？

③貴雜誌介紹DOMO小組的工作實況及其他的工作室，我覺得滿不錯的，但是，我都沒有看到介紹軟世的編輯情況及編輯大人們或主A大夫：生蠔法蘭克先生及副A助理：捲毛主編的工作情形OR照片，很是遺憾。

④貴刊105期的Q來A去中，P135上半部捲毛主編的呼籲的呼寫成「乎」，如果是妹子我搞錯的話，還望大人原諒。

A ①這個嘛??首先要說明的是，雜誌必須要在7-11購買才會有所謂的印花，因爲活動是爲7-11所舉辦，當然7-11的雜誌購買者才能參加囉！不過現在跟你說也太晚了，以後遇到類似的問題最好撥電話來詢問，這樣比較ㄎㄨㄞˋ。

②原因是國內的遊戲開發公司一般較無製作試玩版的習慣，不過目前已有慢慢增加的趨勢，因此只要開發公司提供試玩版，MegaDisc一定會收錄。

③公佈編輯的作業環境與個人玉照，這個提議實在是霹靂“讚”。不過那鍋生蠔先生其實是特約作家，並非雜誌社的編制人員，目前該名作家活動範圍限於桃園以北。因此基本上，不太容易見到其廬山眞面目，主編戮力於雜誌社三年有餘，也只見過他幾次面而已。不過小敏讀者這麼想見他，主編會努力地說服他上雜誌亮相的。

④眞是見笑見笑，沒有口何來呼？多謝小敏讀者指點，主編謹遵教誨。

衝突的發生，通常都是IRQ沒有調配好

●高雄市
●褲　哥

Q 您好！我有些問題想請教您：

①我剛把WIN95裝好，進入後系統告知“您的顯示器介面卡與系統發生衝突…”我試過很多方法但都解決不了，我該怎麼辦!?

②我在去年資訊展中看見了貴公司簡介一款遊戲“水滸傳”事隔一年仍音訊全無，到底何時會發售!?

A ①目前的VGA卡大多因爲支援了DDC等功能所以會吃掉一個IRQ，如果這個IRQ不巧被人占用了就會有這種問題產生，您必須解決掉這種問題（檢查其它的介面卡是否有占用到和VGA一樣的IRQ）

②智冠科技表示，該遊戲目前“預定發行”的時間是三月下旬。

磁片不用功，拒絕復習??

●台北縣
●小　莊

Q 主編我想向您請教一下：

我是一位電腦玩家，當我想「復習」以前的遊戲時，卻發現磁片裡install.exe都不能用，且出現「Error in Exe File」的警告，後來我按dir查看，發現磁片（1.2MB）裡的內容超過了1.2M，這是爲什麼呢？

A 有兩種情況會造成這種問題，第一是中了病毒，而且可能已經開始發作胡搞，第二就單純多了，就是您的軟碟壞了，所以讀出的資料有問題。

郵政劃撥儲金存款通知單

收款	帳號	41941885
	戶名	智冠科技（股）公司

新　台　幣
（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

經辦局收款戳	寄款人	姓名	
		通訊處	□□□-□□
		電話	

寄款人代號

收據號碼：

郵政劃撥儲金存款通知單

收款	帳號	41941885
	戶名	智冠科技（股）公司

新　台　幣
（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

經辦局收款戳 主管	寄款人	姓名	
		通訊處	□□□-□□
		電話	

寄款人代號

郵政劃撥儲金存款收據

收款帳號	
存款金額	
電腦紀錄	
經辦局收款戳	

寄款人收執聯



廣告回信
台灣南區郵政管理局登記
第 994 號
（免貼郵票）

寄件人：
地址：

軟體世界雜誌社　收

高雄郵政 18 - 69 號信箱

讀者票選資料

1. 截至目前為止，請就您曾經玩過的遊戲中，選擇一款最棒的遊戲：
   遊戲名稱：______
   遊戲評價：______分（滿分 100 分）
2. 心目中最期待能早日發行的遊戲：
   遊戲名稱：______
   期待度：______%（最高 100 %）

回函填寫注意事項

1. 為加強本刊與讀者之間的交流，並提供更佳的服務，請詳細填寫回函中的各欄資料，並寄回本雜誌社， 您將可參加當月的讀者回函抽獎活動！
2. 票選部份之結果統計中獎者名單，將公佈於本刊次月的排行榜。
3. 回函抽獎活動之中獎者，可任選智冠科技已發行之遊戲一套，確定欲索取之遊戲，請向本刊李小姐（分機： 223 連絡）
4. 本回函影印寄回視同無效。

遊戲郵購價目表

產品名稱	版本	售價
燃燒的野球 4	光碟版	720
燃燒的野球 3（二合一）	光碟版	630
燃燒的野球 5	光碟版	720
魔法門系列之英雄無敵（中文版）	光碟版	594
黎明之砧（中文版）	光碟版	594

◉以上售價皆含郵資

雜誌訂閱價目表

原價	新訂戶	續訂戶	掛號費
一年 12 期 NT$2388	NT$2100 NT$1980	NT$2000 NT$1800	$200
二年 24 期 NT$4776	NT$3800	NT$3350	$400

	新訂戶	續訂戶
亞洲（含大陸、港、澳、大洋洲）	NT$5100	NT$4800
美洲	NT$5400	NT$5100
歐洲	NT$5700	NT$5400

◉訂閱雜誌服務專線：886-7-8150988-263

YES！本人欲訂閱軟體世界雜誌

●訂閱人：□新訂戶 □續訂（訂戶編號 NO.＿＿＿＿）
●年齡：＿＿＿＿ 學歷：＿＿＿＿ 職業：＿＿＿＿
●聯絡電話：＿＿＿＿
●寄書地址：＿＿＿＿
●訂閱期數：＿＿年＿＿月＿＿期到＿＿年＿＿月＿＿期，共＿＿期
●訂購其他產品：□過期雜誌 □遊戲軟體
名稱（期數） 數量 金額

★以上資料請詳細填寫
★姓名、地址請以正楷書寫，縣市切勿縮寫
★ 82 期前（含）之各期雜誌皆無存書，請勿郵購

讀者個人資料

1. 姓別：□男 □女 年齡：＿＿＿＿
2. 學歷：□國小□國中□高中（職）□專科□大學□研究所（含以上）
3. 職業：□學生□軍□公□教□警□工□商□資訊□傳播□服務□製造□自由
4. 是否為本雜誌的訂戶：□是 □否
5. 您從何處購買本雜誌（可複選）：□便利商店□書局□電腦公司□資訊廣場□展覽會場
6. 購買本雜誌的原因：□長期購買□朋友□碑□店家推薦□好奇□其他
7. 每月購買遊戲的費用：□ 1000 元（含以下）□ 3000 元□ 5000 元□ 7000 元 □ 10000 元（含以上）
8. 接觸遊戲的時間：□ 1 年以下□ 1～3 年□ 3～5 年□ 5～7 年□ 7～9 年 □ 10 年以上
9. 最喜歡歡的遊戲類型（可複選）：□角色扮演□動作□冒險□策略□養成□戰爭□戰略□智育□解謎□模擬□運動□博奕□教育
10. 您此次購買的雜誌為第＿＿＿＿期

雜誌滿意度調查

1. 您覺得本書的售價與內容比較起來：□很便宜□超貴□可以接受□稍微偏高
2. 請寫下您對雜誌的建議或觀點：＿＿＿＿
3. 使用本刊MegaDisc光碟所遭遇的問題：□無法進入界面□無法脫離界面□說明不清楚□附贈遊戲無法執行□完全無法使用
4. 是否使用過本刊的烘培雞（Home Page）？□是 □否

107期封面大賞有獎徵答題目：

Q1. 著名的《魔法門》系列，目前要推出第幾代？＿＿＿＿
Q2. 這款最新的魔法門系列遊戲，中文名稱為？＿＿＿＿
Q3. 代理發行最新魔法門系列的公司是國內哪家知名廠商？＿＿＿＿
Q4. 在最新一代的魔法門系列作品中，一共有幾種不同的法術？＿＿＿＿
A1.＿＿＿＿。A2.＿＿＿＿。
A3.＿＿＿＿。A4.＿＿＿＿。

現在訂閱



最是時候



沿虛線對摺訂上

廣告回信
臺灣南區郵政管理局
登記第 994 號
免貼郵票

高雄郵政 18-69 號信箱

軟體世界雜誌社　收

寄件人：

姓　名：

住　址：



軟體世界雜誌　信用卡專用訂閱單



國內讀者訂閱

□ 新訂戶，一年 12 期限時寄書，特價 NT$1980 元
□ 續訂戶，一年 12 期限時寄書，特價 NT$1800 元
□ 新訂戶，二年 24 期限時寄書，特價 NT$3800 元
□ 續訂戶，二年 24 期限時寄書，特價 NT$3350 元

海外讀者訂閱（限訂一年）

●亞太地區讀者

□ 新訂戶，一年 12 期航空寄書，特價 NT$5100 元
□ 續訂戶，一年 12 期航空寄書，特價 NT$4800 元

●美加地區讀者

□ 新訂戶，一年 12 期航空寄書，特價 NT$5400 元
□ 續訂戶，一年 12 期航空寄書，特價 NT$5100 元

●歐洲地區讀者

□ 新訂戶，一年 12 期航空寄書，特價 NT$5700 元
□ 新訂戶，一年 12 期航空寄書，特價 NT$5400 元

訂閱期數：自軟體世界雜誌第＿＿期起，共計□一年份□二年份（海外　者限訂一年）
我選擇用信用卡付款：□聯合簽帳卡　□ VISA　□ MASTER Card　□ JBC
信用卡號＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
信用卡有效期限：＿＿＿＿年＿＿＿＿月
訂閱日期：1997 年＿＿＿月＿＿＿日，訂購金額：＿＿＿＿元整
信用卡持卡人簽名：＿＿＿＿＿＿＿＿（須與信用卡上簽名一致）
授權碼：＿＿＿＿＿＿＿＿
訂閱人姓名：＿＿＿＿＿＿（請以正楷書寫）□新訂戶　□續訂戶　編號：＿＿＿＿
聯絡電話：（O）＿＿＿＿＿＿（H）＿＿＿＿＿＿
收書地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

軟體世界雜誌社

☎訂戶服務專線：
07-8150988 轉 263

☎ 24小時訂閱專線：
傳真：07-8151992

1 填寫後請沿虛線剪下直接傳真或對摺訂上，免貼郵票寄回。

2 如須開立三聯式發票，請另註明統一編號、發票地址、發票抬頭。



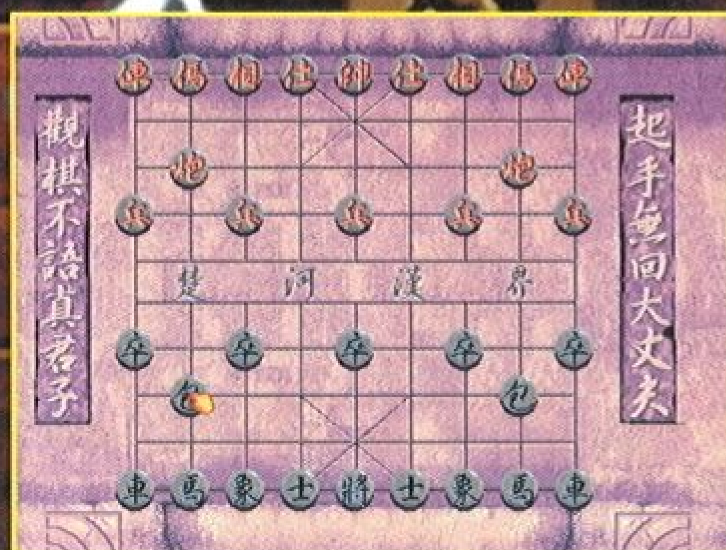
軟體世界 智冠科技股份有限公司

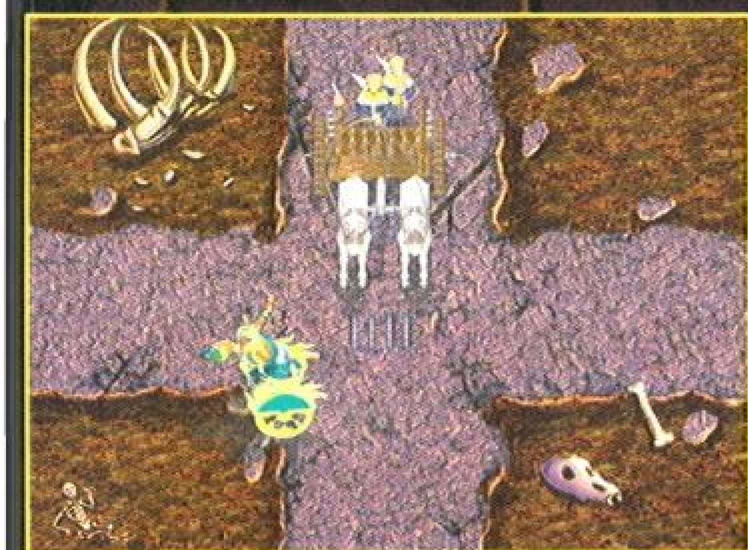
決戰中國象棋 貳

中國最博大精深的傳統棋藝，
象棋3D超科技化的代表作品！

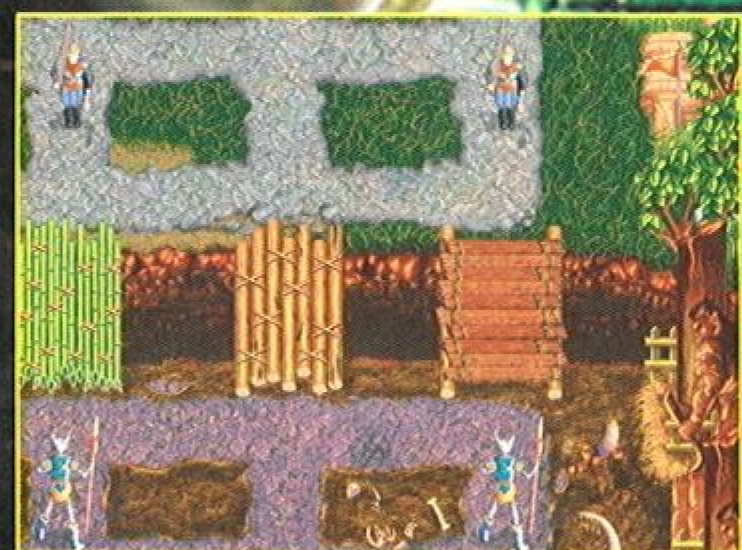
- 支援網路!PX,Modem,Direct Link等連線功能
- 支援網路對話功能
- 設有語庫功能，可自由建立對話語庫
- 遊戲畫面共有五組靜態和兩組動態模式
- 動態模式下移動、吃子都有3D動畫
- 遊戲中提供多位不同棋力與個性的對手
- 遊戲分成網路模式、自由對戰模式、象棋大賽模式、教學模式等
- 附有開局招式介紹與分析、知名殘局棋譜分析介紹和名家對局資料庫

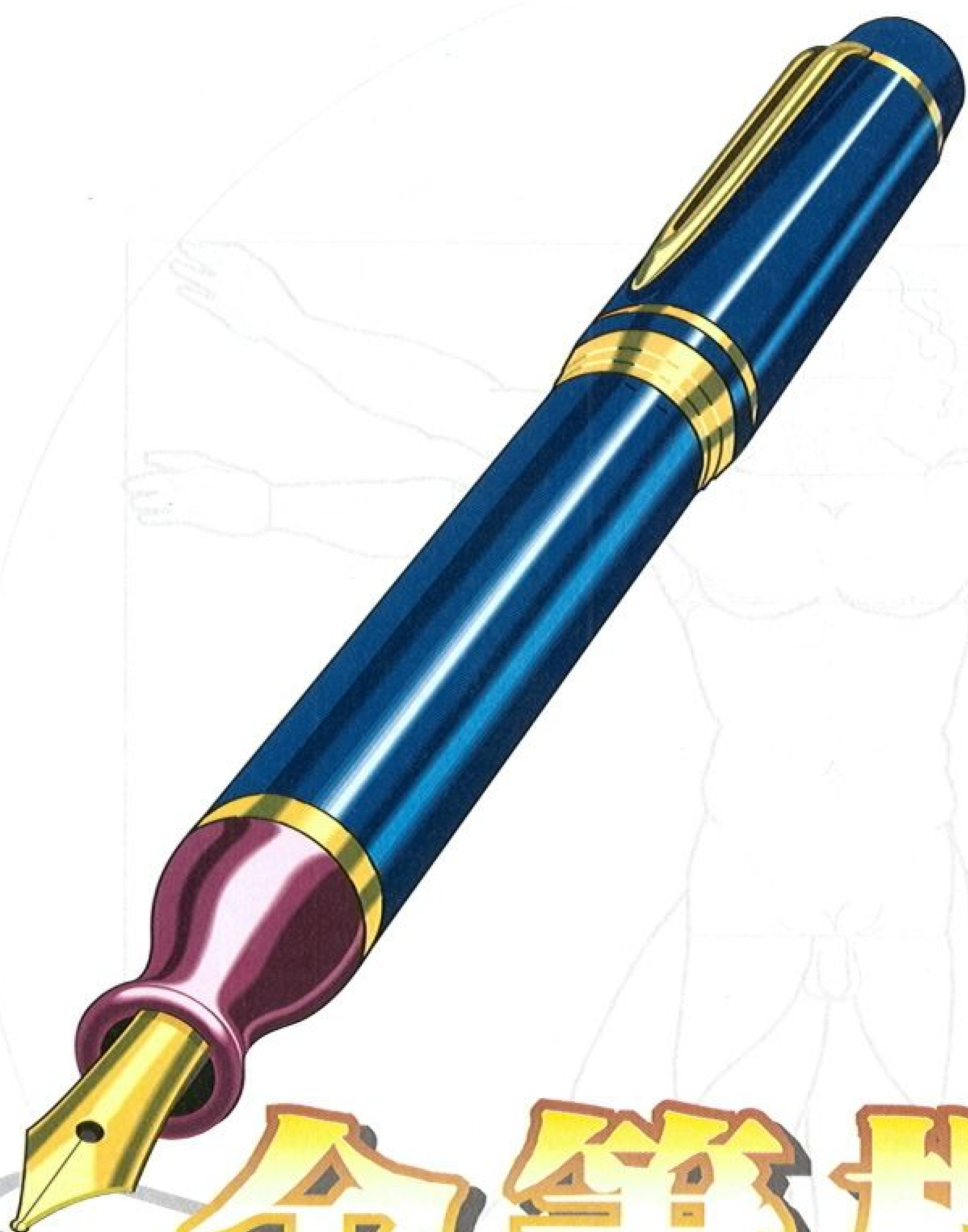












金筆桿盃

劇本創作大賞

Ⅰ、爲提倡國產遊戲之品質與創意，金筆桿獎在1997年正式開辦。我們徵求想把自己的夢想，變成遊戲的偉大幻想家們，加入我們的比賽。

Ⅱ、比賽項目：

1.金庸小說類：以金庸小說爲創作腳本，遊戲類型不限。

2.戰略、策略類：上天下地、貫古通今，各式題材不限，以令人立即著迷爲第一優先條件。

3.角色扮演類：以角色扮演遊戲爲創作環境，題材不限。

4.其它類：各式遊戲類型不限。

以上各項，將評選頭獎一名、佳作數名創意獎數名；頭獎將獨得五萬元獎金，佳作可得獎金三萬元，創意獎得主依其創意內容另有獎金鼓勵。

得獎之劇本將由智冠科技改編爲遊戲發行，劇本創作人可享版稅之著作權利。

比賽日期：自民國86年10月1日起至民國87年1月31日止。

比賽規則：所有來稿一律採通訊方式，參賽者可以稿紙、文字檔或列印文件之模式郵寄，採用手稿者請盡量字跡工整，於比賽截止日前寄出，以郵戳爲憑。

稿件需包含以下內容：

1.作者個人資料。

2.遊戲名稱、類型、主旨。

3.遊戲大意。

4.各項數據安排變化。

5.對白（含場景）。

6.其它如界面等相關資料。

以上內容以請儘量詳盡，來稿恕不退稿請自留原稿

本比賽自87年3月1日起開始評選，87年5月1日宣佈得獎名單並頒獎：

主辦單位：智冠科技股份有限公司

協辦單位：電腦遊戲世界、軟體世界

郵寄地址：高雄市前鎭區擴建路1-16號13樓
電腦遊戲世界收

東勝神洲東海邊有一國，名曰「傲來國」
傲來國海外有一仙山，名曰「花果山」
山頂上有一巨石，吸收千年日月精華，終於化育爲一石猴，名曰……

美猴王

WIN95 640x480大型中國古典RPG

天上、人間、仙境、龍宮、地獄……一個從天上、到地下的完整中國神話。



總代理：
梵太師電腦動畫有限公司
地　址:台北市民生東路5段169號15F-4
網　址:http://www.cdsoft.net

總經銷：
集品資訊有限公司
TEL:886-2-27565833
FAX:886-2-27565862

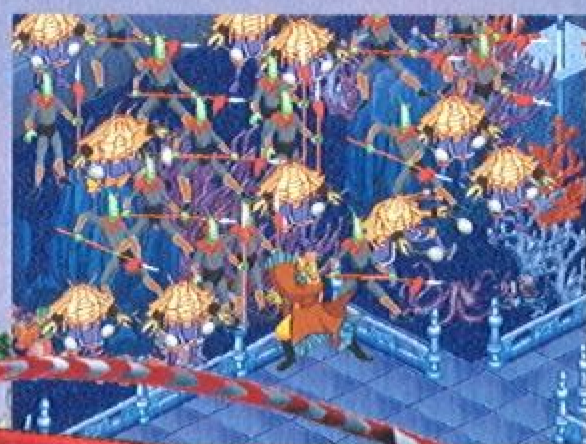
製作：大唐工作室

發行：



國外代理：CD SOFT International

- 石猴出世
- 三星洞學藝
- 平定花果山
- 龍宮得寶
- 大鬧地府
- 地獄除死籍

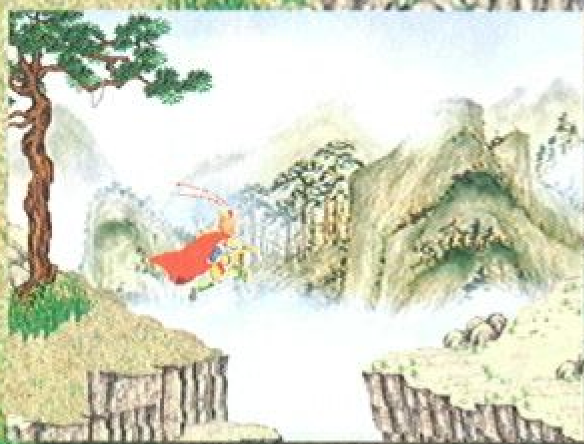












修練：中國古代搏擊術、賭博術、算命術……
面對：200多人物，周公、牛魔王、酒仙、荷仙姑……
勇闖：18妖洞，六神洞、靈猴動、仙人洞、獨角洞……
逛遍：40餘場景，紅焰寺、龍宮、雷峰塔、地獄……
狀態：生命力、陽法力、陰法力、負重……
武力：金蟬脫殼、秋風腳、屠龍技、羅漢拜佛……
道法：五雷大法、七月流火、御劍逍遙、破石功……
煉丹：道單、法丹、金丹、王丹、大還丹……

特色：

新手：沒有寶物也可輕鬆闖關，RPG的練習題。
老鳥：要修練最高等級，沒那麼簡單！
提升：狀態的提昇，除打鬥外，更可「煉丹」！
攻擊：武器及道法，不是只給主角用，也可用來修理敵人。
戰鬥：敵人的移動會依特性快慢，反應慢，跑輸敵人，你就死定了！

總代理：梵太師電腦動畫有限公司
地址：台北市民生東路5段169號15F-4
網址：http://www.cdsoft.net
總經銷：集品資訊有限公司
TEL：886-2-27565833
FAX：886-2-27565862
製作：大唐工作室
發行：

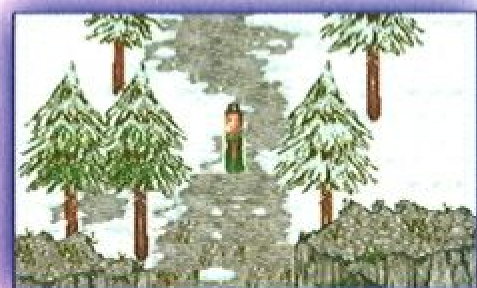


國外代理：CD SOFT International

特別推薦：男女對唱主題曲【笑問情緣】

劍俠情緣

多線性多結局言情武俠RPG











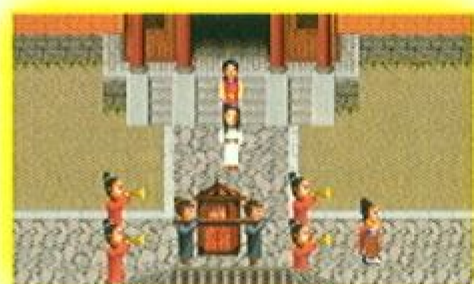


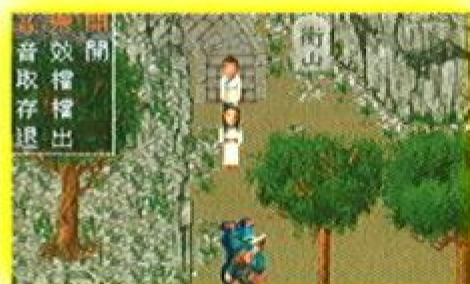


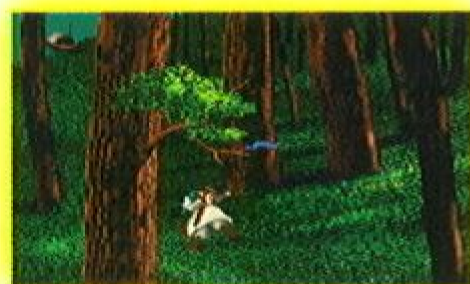
獨孤劍、張如夢趕赴風波亭、救岳飛、殺秦檜、破金兵、改寫歷史
十多種結局或俠、或魔、或孤走天涯、或削髮為僧……………

2月
熱情登場

十九首樂曲、二百多處場景、二十多萬字對話、一百多人物、三十多段動畫‥‥









・使用本公司軟體保證不中毒,因為有『病毒剋星』



總代理：
梵太師電腦動畫有限公司
地　址：台北市民生東路5段169號15F~4
網　址：http://www.cd soft.net

總經銷：
集品資訊有限公司
TEL：886-2-27565833
FAX：886-2-27565862

製作：


發行：



國外代理：


火狐狸

FIRE FOX

THE WORIDWIDE CHASER

公元2111年，國際法庭立法禁絕及嚴懲
高污染工業生產，相關行業遂成為
國際犯罪組織暴利的根源。國
際汙染工業龍頭Devil Wolf
在被禁錮多年後，越獄
成功，國際追緝者
Fire Fox再次被徵
召展開全球大追捕







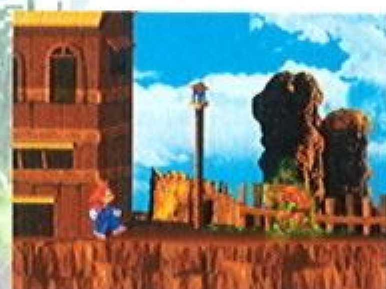
澳洲原始森林
埃及金字塔
美洲大草原
非洲森林
中國長城
歐洲古堡
北極冰川
……

2月
熱情登場









・使用本公司軟體保證不中毒,因為有『病毒剋星』











總代理：
梵太師電腦動畫有限公司
地　址：台北市民生東路5段169號15F-4
網　址：http://www.cd soft.net

總經銷：
集品資訊有限公司
TEL：886-2-27565833
FAX：886-2-27565862

製作：FIRE STUDIO FOX

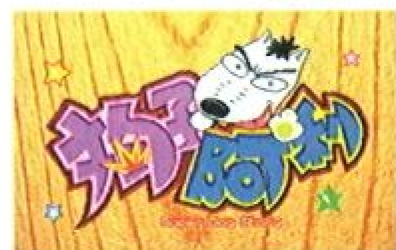
發行：TUC

國外代理：CD SOFT International






狗子阿利
莊蕙文


狗子阿利

















古典RPG

俠义豪情传

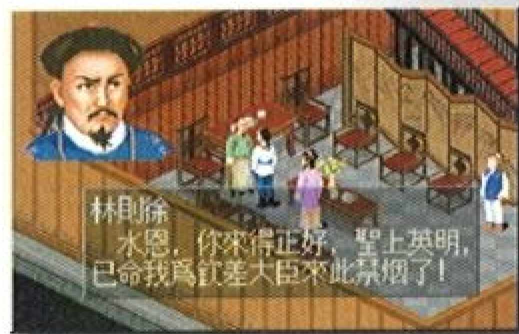
——禁烟风云

民族英雄力挽狂瀾，武林俠客嘯歌絕唱

煙不禁絕，國日貧，民日弱，十餘年後豈惟無可籌之餉，亦且無可用之兵。
——林則徐

朝廷奸賊當道，江湖惡徒橫行，天下大亂時，你想做甚麼？亂世英雄，時勢造俊傑，功利與眞情，你想要什麼？養身父母死於鴉片，流浪中原效命總督，親生父母亡於非命，為報此仇卻要反清，名門閨秀庚辰相配，豪情女俠指腹為婚，悲歡離合催人淚下，滄海笑問情為何物？在這紛亂不定的事非糾葛中欲哭無淚的您，將如何決斷？





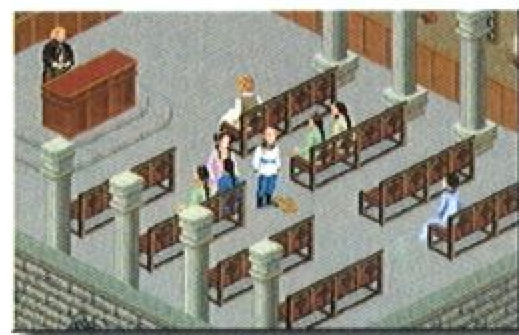


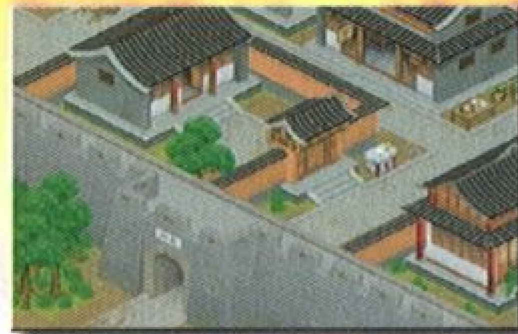


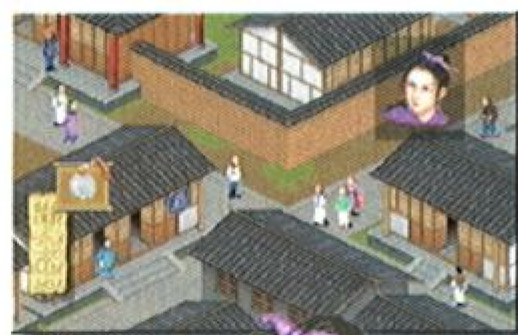




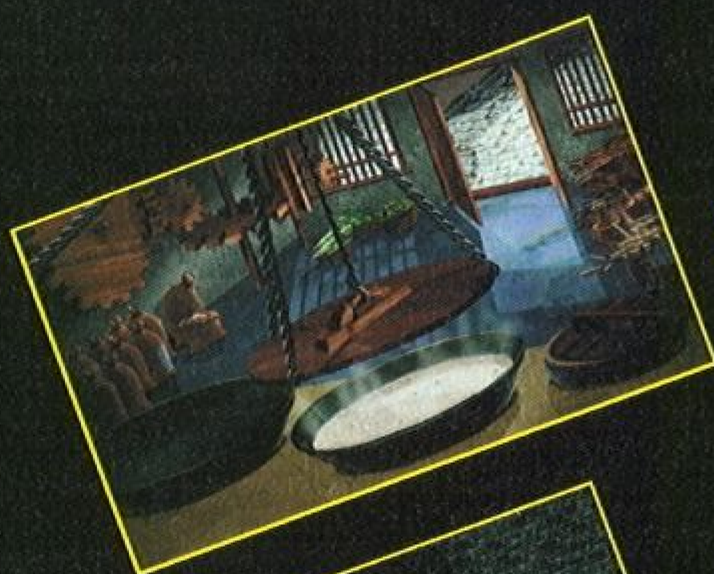




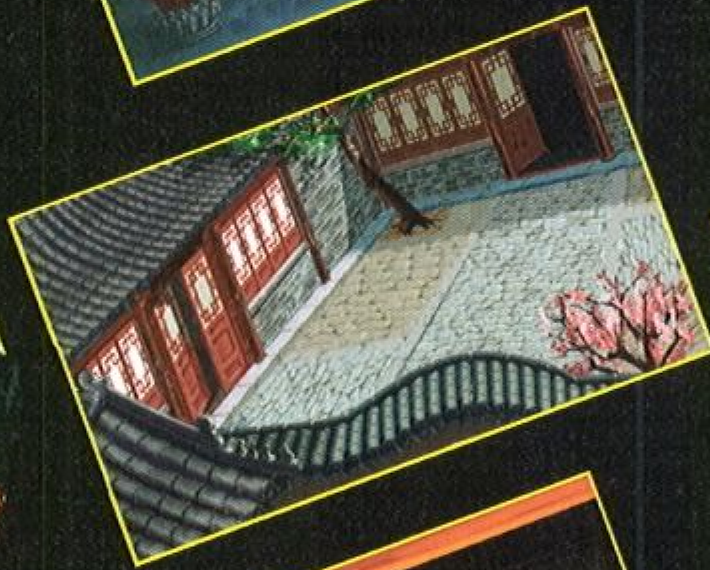


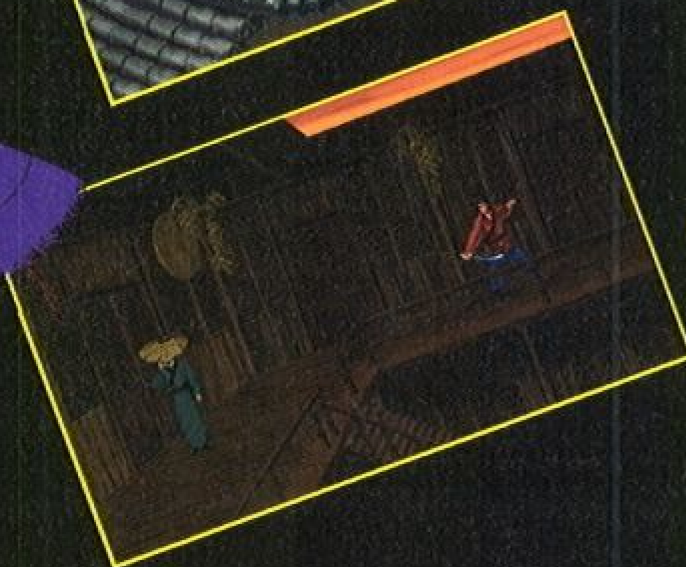











絕讚！
販售中



第一回　洪太尉誤縱眾妖魔
第二回　魯提轄拳打鎮關西
第三回　林教頭風雪山神廟
第四回　吳學究智取生辰綱
第五回　武二郎鬥殺西門慶
第六回　潯陽樓宋江題反詩



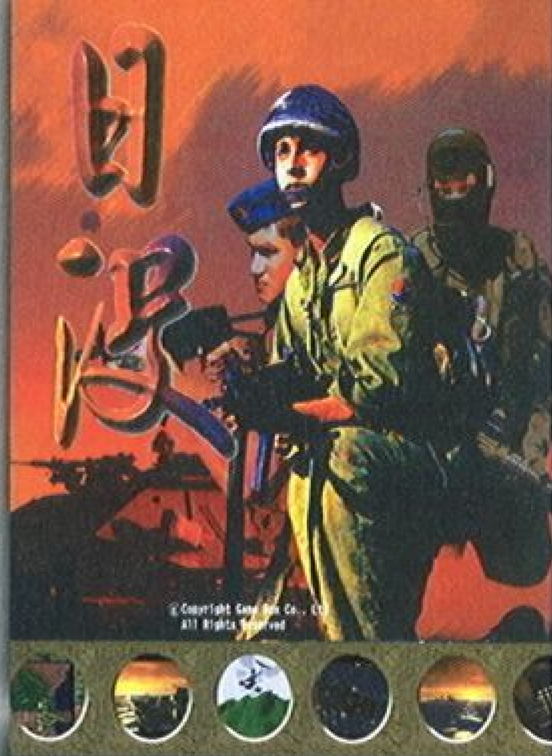


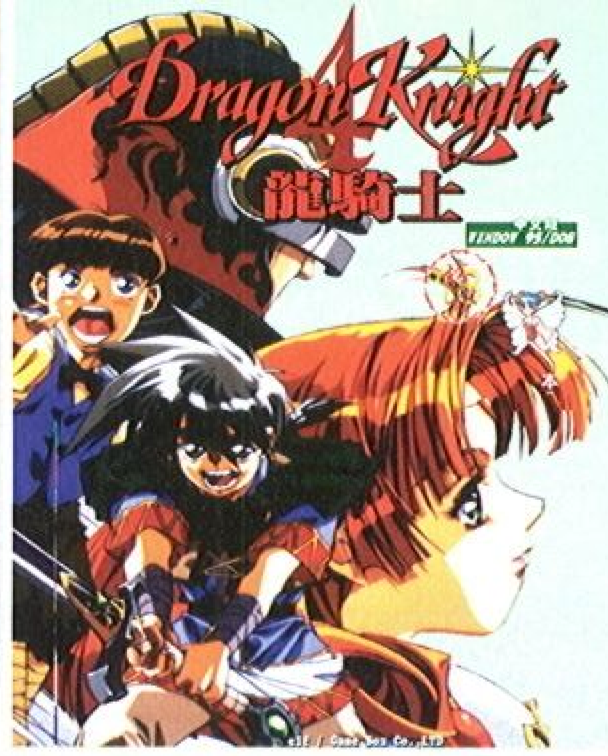


張天師

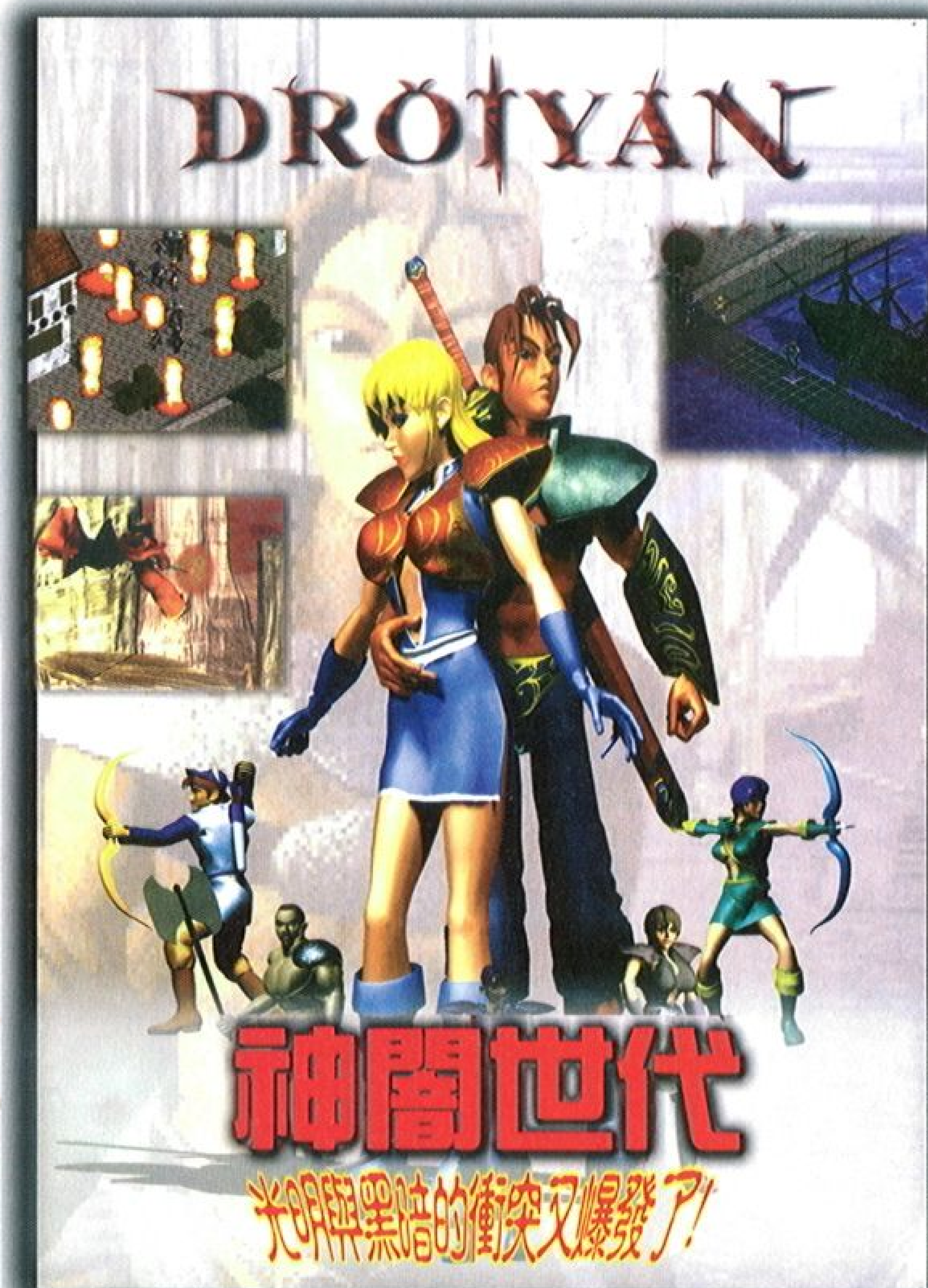
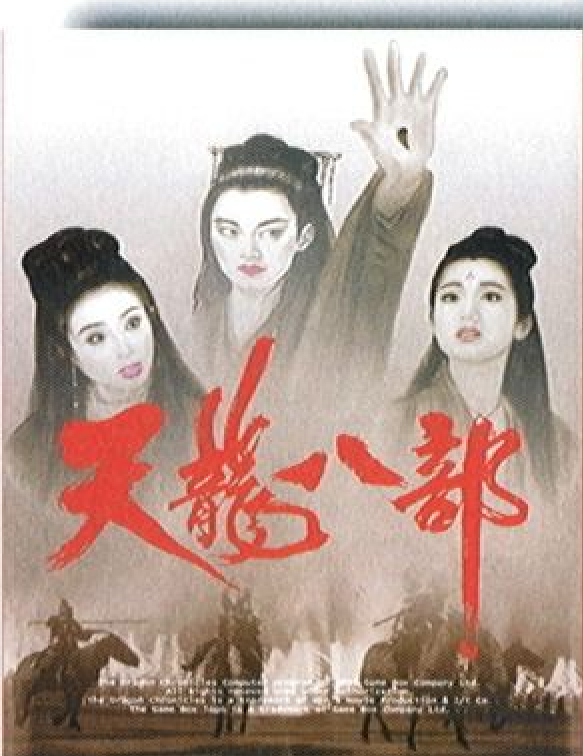
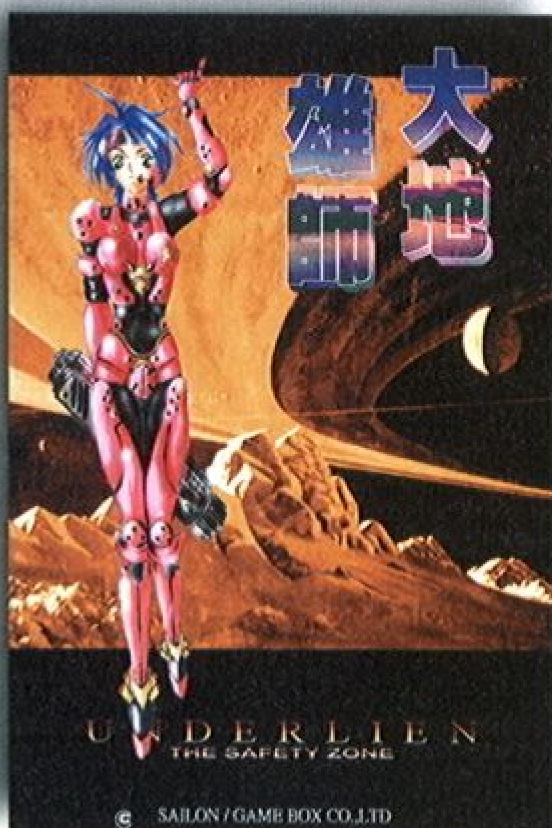
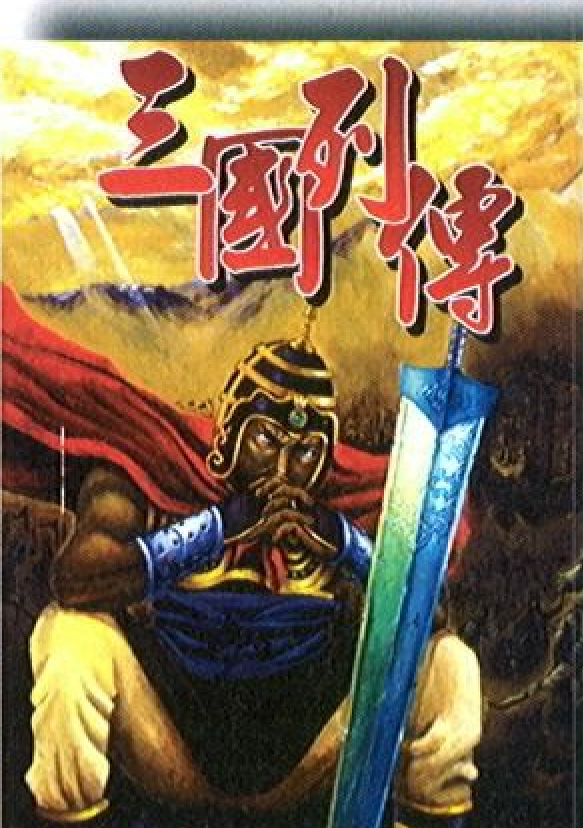


歡樂盒
GAME BOX



鹿鼎記

Dragon Knight
龍騎士

Windows 95
三國志演義

絕代雙驕

DROIYAN
神闇世代
光明與黑暗的衝突又爆發了!

天龍八部

大地
雄師
UNDERLIEN
THE SAFETY ZONE
SAILON / GAME BOX CO.,LTD

三國列傳

禁断の血族
Windows 95

禁断の血族 2

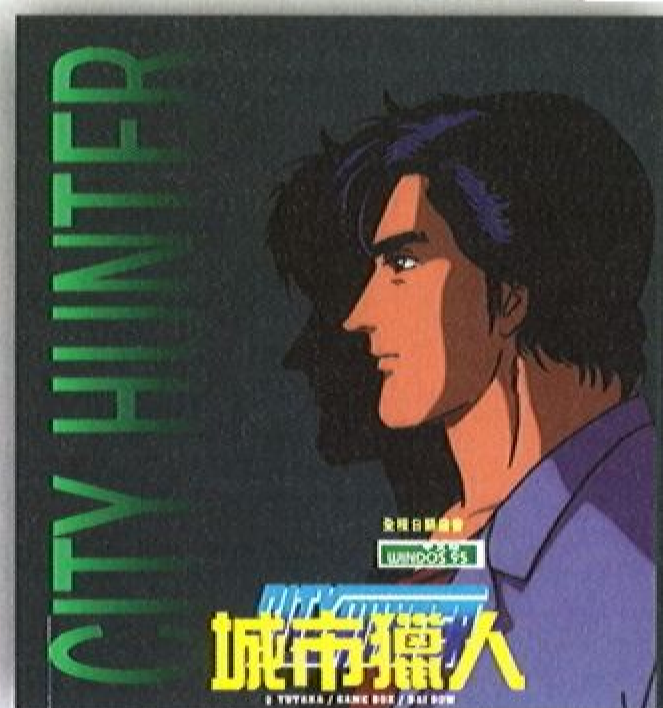
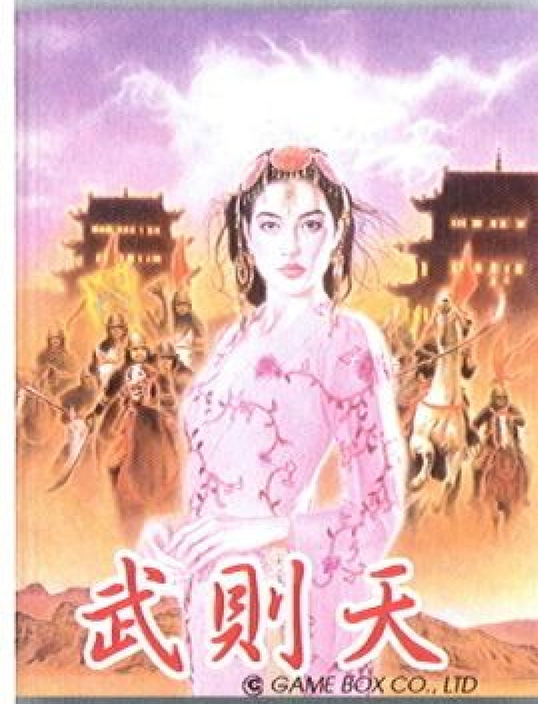
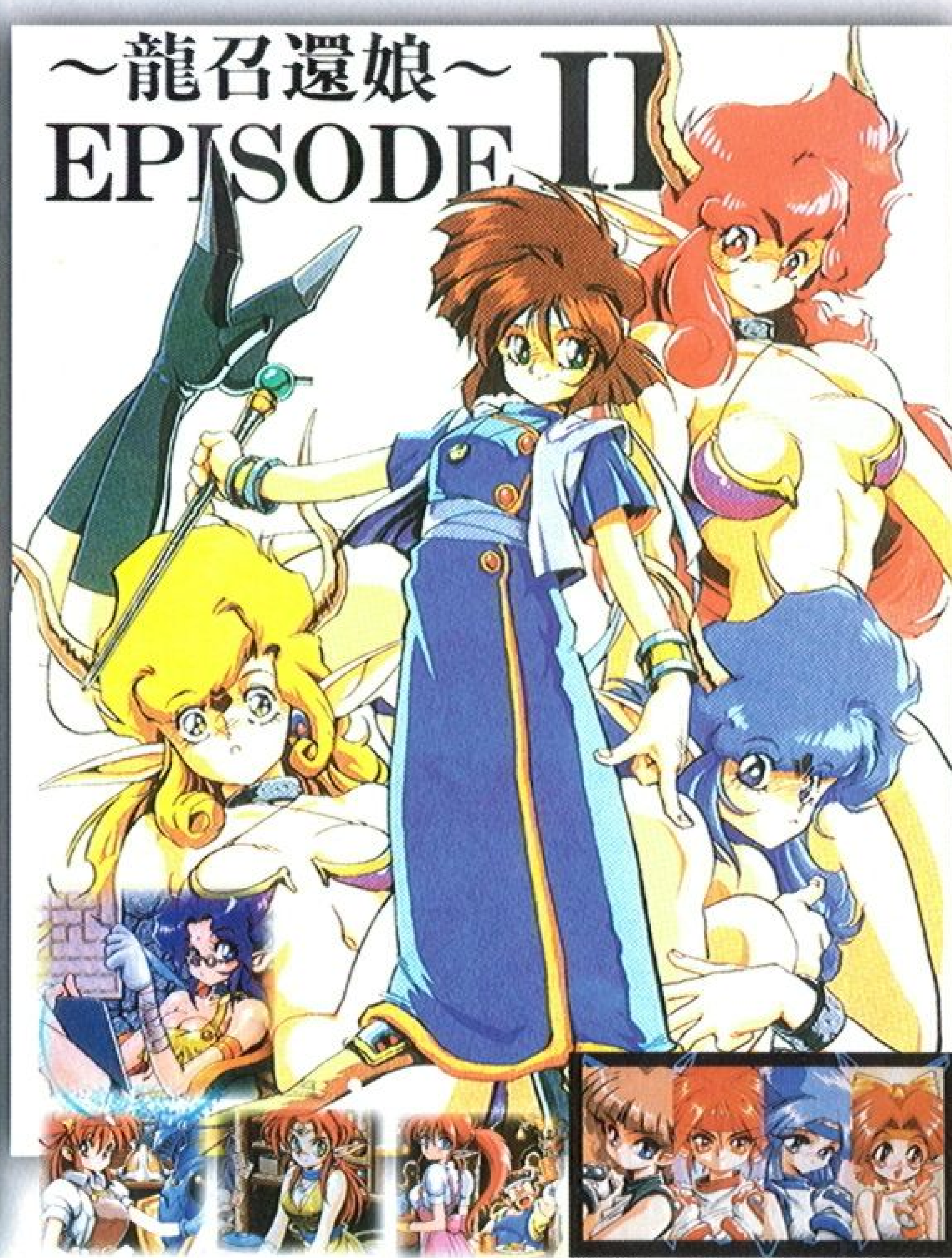
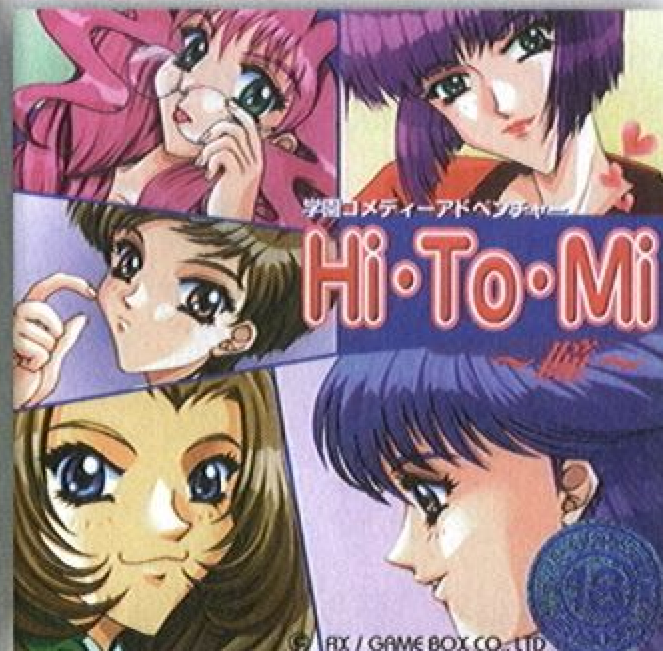
誕生
Debut

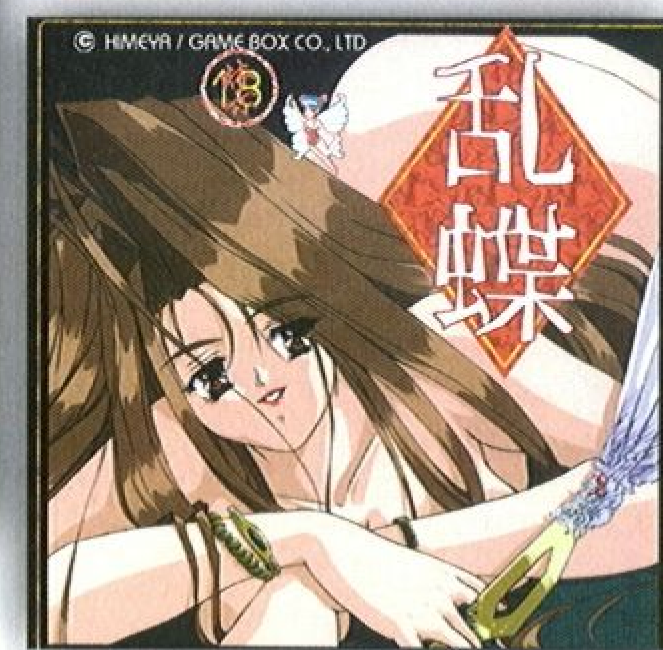
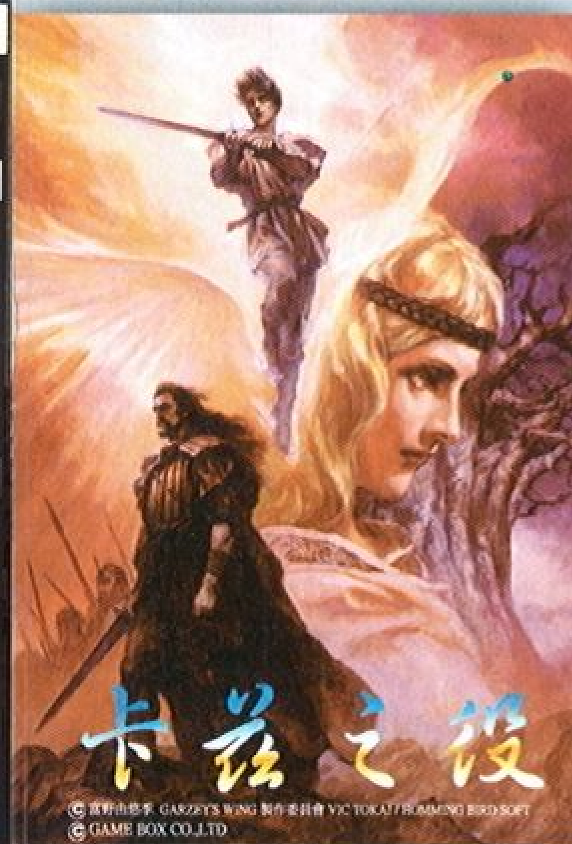
悦楽の学園



神龍教

悲情血舞！
新龍門客棧
Role Playing Game

天使爭霸
Angel Warrior

CITY HUNTER
城市獵人

武則天
© GAME BOX CO., LTD

～龍召還娘～
EPISODE II
© Rit's / Game Box CO.LTD

Hi·To·Mi
© FX / GAME BOX CO., LTD

同級生2
屬於你的青春就在這兒！
找回您青少年曾經的遺憾！
只有玩過同級生2!
才知道真正98遊戲的經典名作
只有玩過同級生2!
才能找回您青少年時代的遺憾

© HIMEYA / GAME BOX CO., LTD
乱蝶

卡茲之役
© GAME BOX CO.,LTD

官能教習
Sensual Training

失落的大地

三國演義之
赤壁
跨越遊戲的藩籬
三國即時遊戲的劃時代作品
2片裝CD